

Coleccionable Especial

La historia de Hobby Consolas

25
AÑOS
1991-2016

Número 8 - 2006-2007

HOBBY CONSOLAS

CURIOSIDADES



**MOMENTOS
IRREPETIBLES**

**TAL
COMO
ÉRAMOS**



ASÍ JUGÁBAMOS

**¡A TOPE
CON Wii!**

Las consolas nos descubren el lado más social y familiar de los videojuegos

LOS JUEGAZOS DE 2006/7

- **Final Fantasy XII**
- **God of War 2** • **Super Mario Galaxy** • **Halo 3** • **Zelda Twilight Princess**
- **Zelda Phantom Hourglass** • **GTA Vice City Stories** • **PES 2008**
- **FIFA 08** • **Metal Gear Solid 3 Subsistence**

EXCLUSIVA GAME

PES2017

PRO EVOLUTION SOCCER



REGALO EXCLUSIVO GAME

LLÉVATE CON TU RESERVA UNA CAMISETA EXCLUSIVA DE REGALO



PROMOCIÓN LIMITADA A 3.000 UDS.



CONSIGUE **SÓLO EN GAME** LA EDICIÓN BARÇA AL MISMO PRECIO QUE LA EDICIÓN NORMAL QUE INCLUYE:

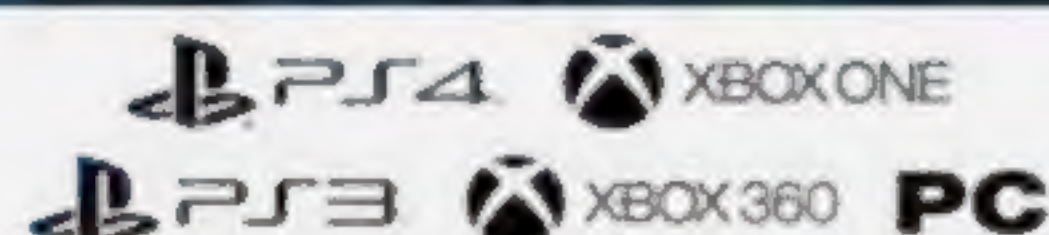
- JUEGO COMPLETO PRO EVOLUTION SOCCER 2017
- CAJA METÁLICA
- CONTENIDO EXTRA:
 - CAMPAÑA ESPECIAL PARA LOS PRIMEROS USUARIOS QUE SE REGISTREN.
 - KIT DE INICIO DE MYCLUB.
- CAMISETA EXCLUSIVA DE REGALO.

EDICIÓN BARÇA SÓLO DISPONIBLE EN PS4.



CAPTURA LA RESERVA

DISPONIBLE EN:



FECHA ESTIMADA DE LANZAMIENTO

16 SEPT

**TU MEJOR OPCIÓN DE RESERVA
¡NADIE TE DA MÁS!**

**MUCHAS MÁS OFERTAS EN
WWW.GAME.ES**

un auténtico equipazo

Estos fueron los intrépidos redactores que se encargaron de sacar adelante los 24 números de esta etapa de la revista.



MANUEL DEL CAMPO siguió al frente de la dirección de la revista. ¡Todo un clásico!



JAVIER ABAD se convirtió en subdirector de la revista, lo que aumentó sus responsabilidades.



DAVID MARTÍNEZ ascendió a jefe de sección. Ya no había quién le tosiera.



SERGIO MARTÍN vivió su última etapa como redactor de la revista antes de abandonarla.



DANIEL QUESADA pasó a formar parte de la redacción de Hobby Consolas. ¡Se lo merecía!



DAVID ALONSO continuó al pie del cañón durante esta etapa. Todo un irreductible.



MIGUEL ÁNGEL SÁNCHEZ se despidió en esta época, pero lo hizo con grandes análisis.



JOSÉ MANUEL MARTÍNEZ también nos dijo adiós, pero colaboró en varios números.



FCO. JAVIER GAMBOA no falló ni un solo mes a la cifa de sus geniales viñetas consoleras.



GABRIEL PICHOT siguió devorando juegos deportivos como si no hubiera un mañana.



ROBERTO AJENJO se desligó definitivamente de la revista en esta época. ¡Un grande!



CARLOS VILLASANTE entró a formar parte del equipo de colaboradores en esta época.



CARLOS HERGUETA fue otro de los nuevos fichajes para el equipo de redacción.



MARIO JIMÉNEZ completó el plantel de nuevas incorporaciones. ¡Sangre fresca y de calidad!

echando la vista atrás...

Una nueva y prometedora época acababa de nacer en el mundo de las consolas. ¡Y no éramos capaces de imaginar todo lo que darían de sí aquellas inolvidables máquinas!

¡Ya estamos todos!

Si en el anterior número de este suplemento asistimos al arranque de una nueva era gracias a la llegada de Xbox 360, en el que tenéis en vuestras manos vamos a revivir el periodo de asentamiento de esta épica batalla, en la que las otras dos contendientes, Wii y PlayStation 3, por fin mostraron sus cartas y dieron pie a una apasionante séptima generación de consolas, considerada por muchos como la mejor de la historia de estas máquinas que llevan acompañándonos desde hace más de 40 años.

Celebrando nuestro 15 aniversario en compañía

En esta etapa, que coincide con el decimoquinto aniversario de Hobby Consolas, también marcó un punto de inflexión en el sector que lo cambiaría para siempre: la proliferación de propuestas cada vez más "sociales". Consolas como Wii o DS, junto a títulos como Guitar Hero, marcaron una nueva hoja de ruta que fue seguida por primera vez por miles de personas que, anteriormente, no habían mostrado ningún interés por los videojuegos para consola, algo que contribuyó enormemente a expandir unas máquinas que, de una vez por todas, ya no eran consideradas "juguetes para niños" y se habían convertido en las reinas del salón de millones de hogares en todo el mundo. Quizás en aquella época no éramos del todo conscientes, pero sin estas consolas los videojuegos nunca habrían sido lo que son hoy en día. ¡Gracias a todas!



04 TAL COMO ÉRAMOS

Presumir de iPhone, ir al cine a ver 300 o descubrir Twitter por primera vez. ¡Así vivimos estos dos años en España!

06 ASÍ JUGÁBAMOS

Por fin, Wii y PS3 acompañaron a Xbox 360, PSP y DS en los albores de una increíble generación de consolas.

12 LAS JOYAS DE LA ÉPOCA

¡Menudos juegazos recordamos este mes! Atentos a todo lo que dio de sí este inolvidable periodo en el sector.

22 CURIOSIDADES DE LA REVISTA

Fotos impagables, concursos increíbles, polémicas... ¡No os perdáis los momentos más curiosos de la revista!

26 TODAS LAS PORTADAS

No podían faltar. Aquí recordamos las 24 portadas que dieron "vidilla" a esta época.

30 ASÍ LO VIVIMOS

David Alonso, uno de nuestros colaboradores más veteranos, nos cuenta cómo ha vivido sus 16 años en Hobby Consolas.

sumario

1

La entrada en vigor del carné de conducir por puntos cambió para siempre la regulación vial en España.



2

¿Cortado,
con leche,
solo o en la
calle?

PROHIBIDO
PROHIBIR

NO a la principal ley de España
Resistencia y Prohibición
www.prohibidoprohibir.org

Algo parecido sucedió con la Ley Antitabaco, que prohibió fumar en ciertos espacios públicos.



9

En 2006 la Unión Astronómica Internacional decidió que Plutón ya no fuera considerado un planeta de nuestro sistema solar.



6

El cabezazo de Zidane a Materazzi fue tan comentado como parodiado en todo tipo de medios.



8

Daniel Craig se estrenó como James Bond en Casino Royale. ¡Y nos convenció a todos!



11

El "cheque bebé" inspiró esta polémica portada de El Jueves, que tuvo que ser sustituida.

4

Su mensaje era polémico, pero ¿quién no cantó alguna vez el "Amo a Laura"?



10

El café se le indigestó a Zapatero cuando tuvo que hablar de su precio en "Tengo una pregunta para usted".



15

Monsoon, de Tokio Hotel, fue una de las canciones que más sonó en radio y televisión en 2007.



14

Los Soprano, considerada una de las mejores series de la historia, puso fin a 6 temporadas alucinantes con su último episodio.



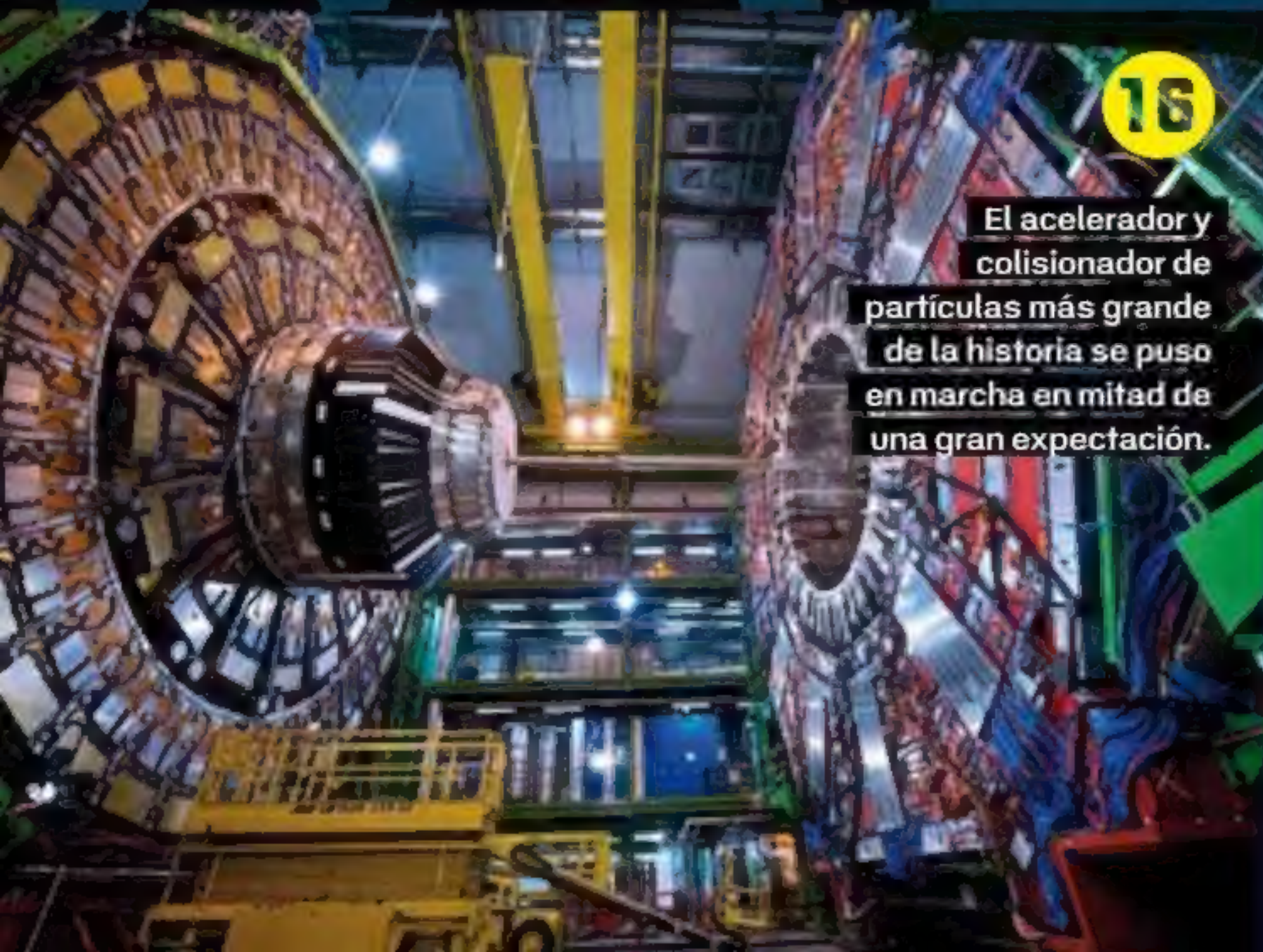
12

El Caso Malaya destapó un entramado de corrupción en Marbella que salpicó a personalidades.



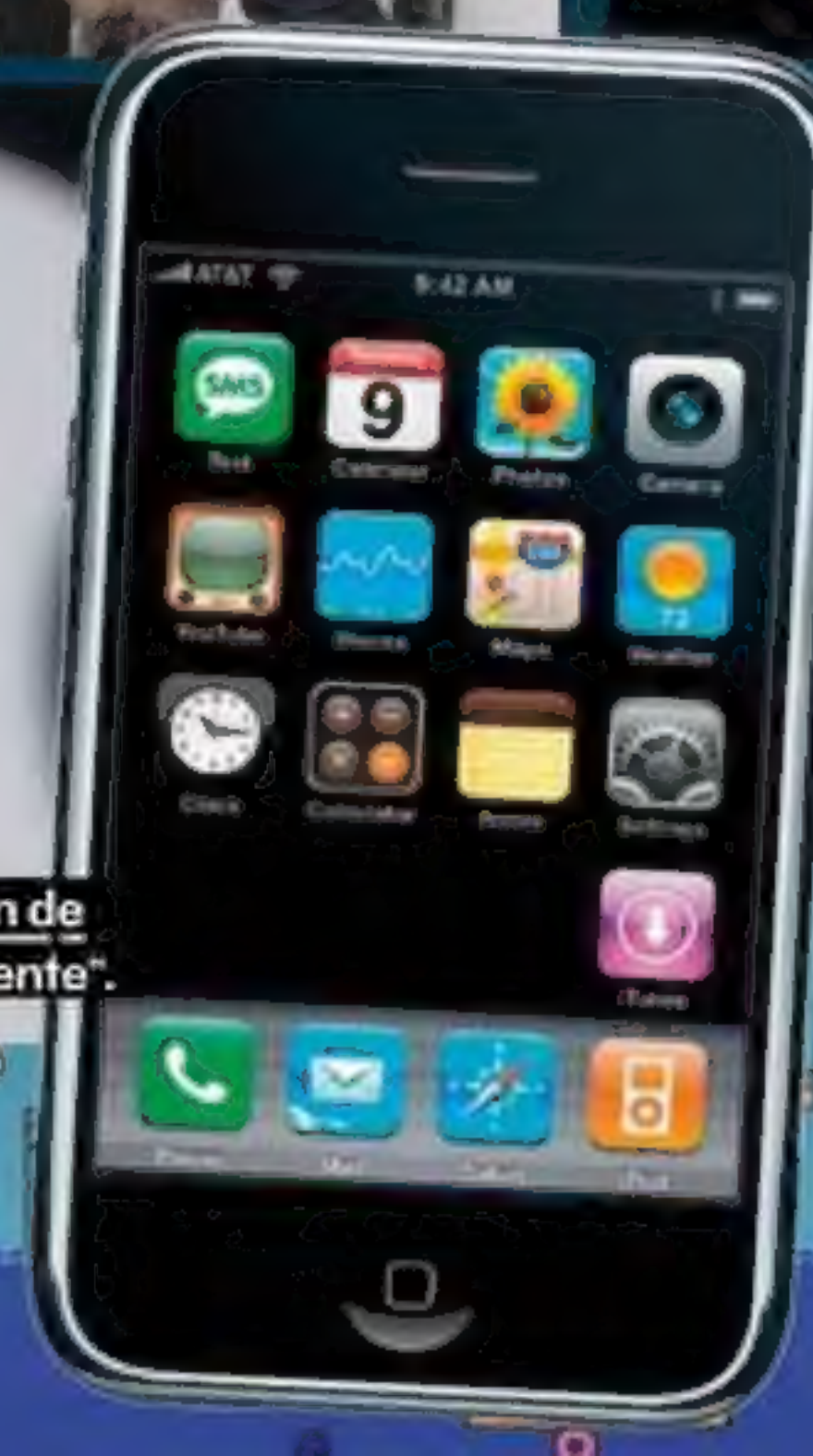
16

El acelerador y colisionador de partículas más grande de la historia se puso en marcha en mitad de una gran expectación.



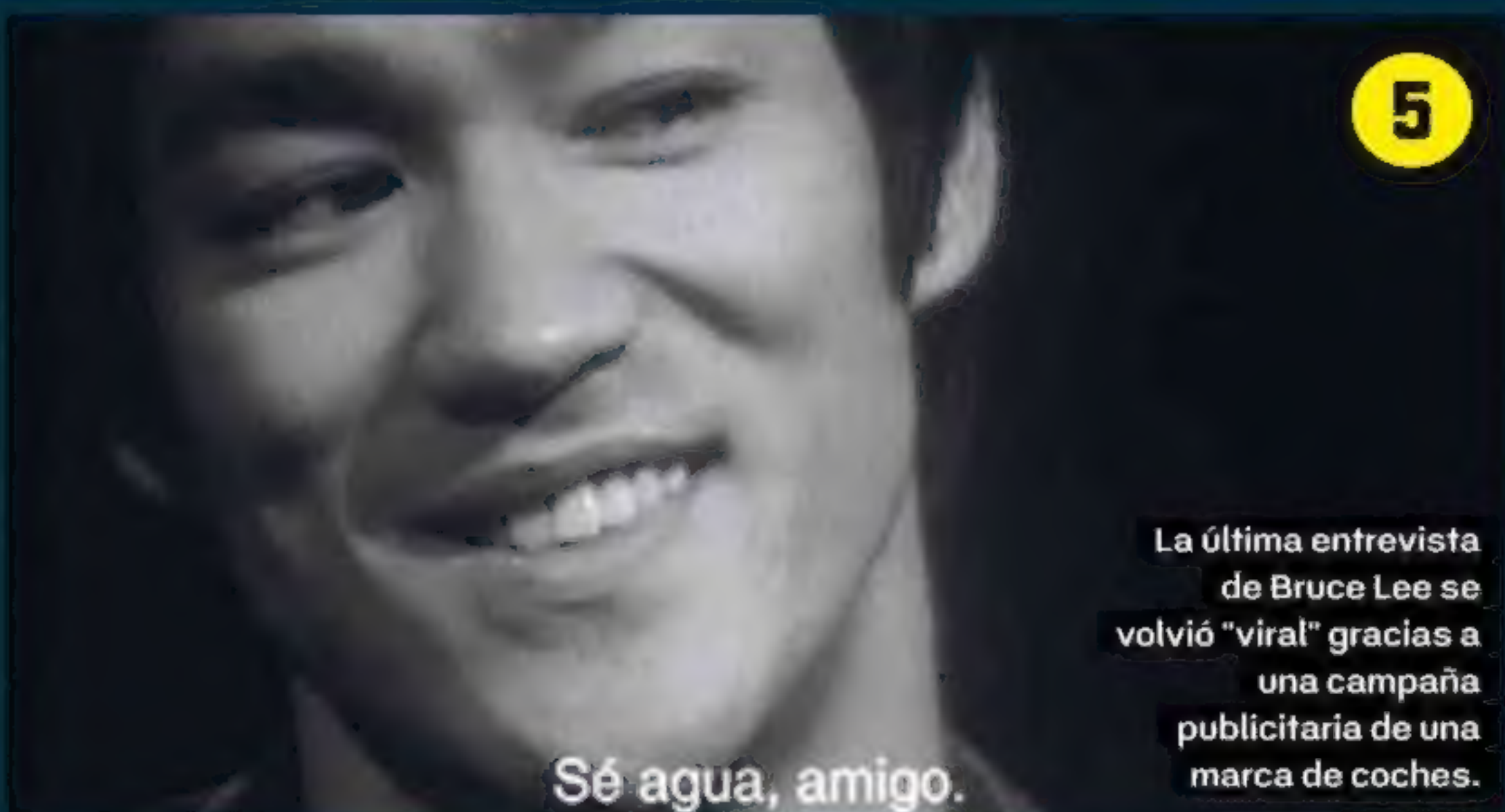
17

Apple presentó la primera versión de iPhone, su teléfono móvil "inteligente".





En el año 2006
La Sexta comenzó
de forma oficial
a emitir su
programación en
España.



La última entrevista
de Bruce Lee se
volvió "viral" gracias a
una campaña
publicitaria de una
marca de coches.

Sé agua, amigo.



La Selección Española
se proclamó campeona
del mundo en 2006 con
un inmenso Pau Gasol
como líder.



El estreno de 300, de Zack Snyder, nos hizo
sentir como auténticos espartanos luchando en
el paso de las Termópilas. ¡Au, au, au!



En 2007 Twitter
empezó a ganar
mucha popularidad
entre los usuarios.

be water, my friend

Un anuncio de 2006 popularizó el consejo de Bruce Lee que nos decía que vaciásemos la mente y fuésemos como el agua. ¡No nos vino nada mal con todo lo que pasó en España!

Los años 2006 y 2007 fueron muy intensos para el mundo en general y para España en particular, que vivió unos cambios y sucesos que dieron muchísimo que hablar.

2006 y sus leyes

La entrada en vigor del carné de conducir por puntos **1** fue uno de los temas candentes del año, que solo rivalizó en repercusión con la puesta en marcha de la Ley Antitabaco **2**. Ambas nuevas normativas coparon innumerables páginas de los diarios y horas de informativos, como el de La Sexta **3**, canal de televisión que nació ese mismo año en medio de una España dividida entre los que discutían las nuevas normativas y los que se quitaban de rollos cantando el "Amo a Laura" **4**... que también tuvo su polémica.

Menos mal que Bruce Lee hizo un llamamiento a la calma con su popular frase "Be water, my friend" **5**... aunque parece que el mensaje no caló a todos por igual y nos quedamos un poco de piedra con el cabezazo de Zidane a Materazzi **6** en la final del Mundial de Alemania. Mucho mejor recuerdo nos dejó el otro gran Mundial del año, el de baloncesto, en el que España se proclamó campeona **7** gracias a un equipazo liderado por un enorme Pau Gasol, el "James Bond" de la selección que nada tenía que envidiar a un Daniel Craig **8** que se estrenaba de forma brillante

como nuevo 007 en un sistema solar en el que, de repente, Plutón ya no era un planeta **9**. Y lo decían ahora, ¡con lo que nos costó aprenderlos de carrerilla en el colegio!

Un 2007 muy cafetero

El nuevo año también vino calentito como el café... que pagaba Zapatero **10** a 80 céntimos. El desliz del "presi" fue tan comentado como la polémica portada de El Jueves **11**, "amenizada" por Felipe y Letizia, y como el escándalo de Marbella, con Julián Muñoz e Isabel Pantoja **12** acumulando titulares y opiniones a través de una nueva aplicación llamada Twitter **13**, que empezaba a despuntar.

La inmediatez de sus 140 caracteres nos permitió comentar otros temas mucho más interesantes, como el último capítulo de Los Soprano **14**, familia a la que -por cierto- muchos nos encomendábamos cada vez que sonaba (¿otra vez?) Monsoon, de Tokio Hotel **15**, la canción de moda en aquel momento. A ver, tampoco era para meter al grupo en el Colisionador de Hadrones **16**, pero sí que éramos reticentes a llevarla en la lista de canciones de nuestro iPhone **17**, el flamante móvil presentado por Steve Jobs en una "keynote" que hizo tanto ruido como las batallas de 300 **18**. Ay si los espartanos hubieran sabido que sus descendientes se convertirían en hipsters...

XBOX

FABRICANTE: Microsoft ● N° DE BITS: 128 bits
● SOPORTE: DVD ● FECHA DE LANZAMIENTO
EN ESPAÑA: 2002 ● PRECIO DE LANZAMIENTO: 479€
● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: 25 millones

Con Xbox 360 a pleno rendimiento, Microsoft retiró toda clase de apoyo a su anterior máquina, por lo que la consola se nutrió exclusivamente de los desarrollos multiplataforma de diferentes "third parties", lo que prácticamente obligó a sus poseedores a dar el salto a la nueva generación si lo que buscaban eran nuevas experiencias.

La primera consola de Microsoft siguió recibiendo juegos, pero su presencia fue escasa.

unas consolas más sociales

Jugar a los bolos en una fiesta en casa, compartir partidas a *Brain Training* con nuestros padres, conocer gente por internet y montar equipos para jugar online... ¡unidos por las consolas!

algo estaba cambiando en el sector de los videojuegos. Poco a poco, las consolas se estaban convirtiendo en un auténtico fenómeno de masas que cada vez atraía con más fuerza a todo tipo de personas.

Pero PS2 se resiste a decir adiós

La llegada de Wii, la popularización de Nintendo DS y el estreno de PS3 en España marcaron profundamente esta época, que transformó para siempre el sector de los videojuegos a nivel global. Pero, sin duda, no podemos empezar a hablar de

esta etapa sin destacar una consola que, pese a su "veteranía", fue la más prolífica en lo que a lanzamientos se refiere. Y es que, mientras sus competidoras directas, Xbox y GameCube, apenas recibieron nuevos títulos, PS2 siguió rindiendo a un nivel increíble, sorprendiéndonos cada mes un amplio surtido de juegos repletos de calidad.

Una transición inevitable

Sin embargo, y aunque PS2 parecía ajena a ello, el futuro de los videojuegos ya había llegado. ¡Y era realmente apasionante! Por un lado, Xbox 360, que tuvo un estreno irregular, empezó a demostrar cada vez con más fuerza que era una máquina muy superior a todo lo visto anteriormente y, gracias a su enorme potencia y características online, puso en el mercado auténticos pelotazos, como *Halo 3* o *Bioshock*, que -por fin- justificaban la llegada

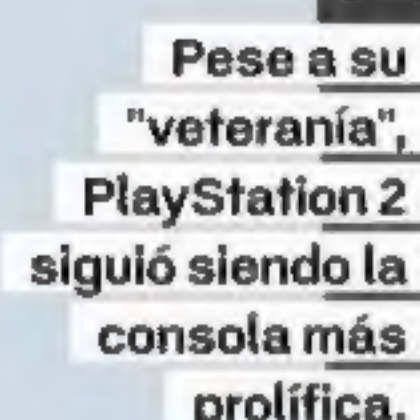
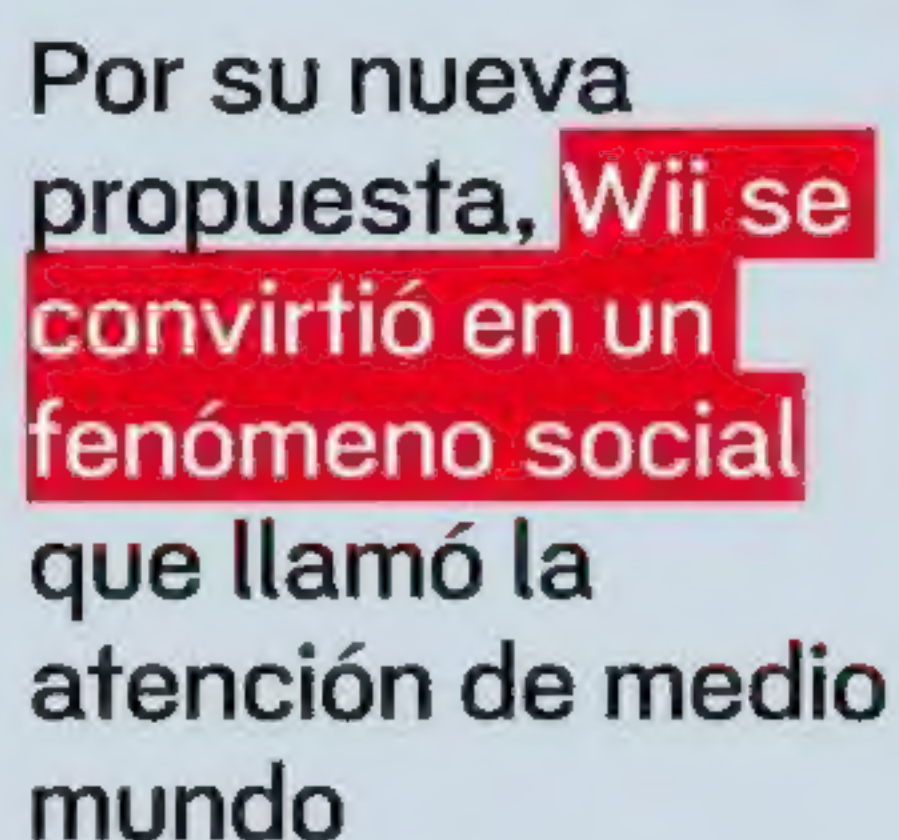
De las "grandes" consolas de la anterior generación, solo PS2 consiguió mantener el tipo en número de lanzamientos, mientras que Xbox y GameCube fueron relegadas a un segundo plano

GAMECUBE

FABRICANTE: Nintendo ● N° DE BITS: 128 bits
● SOPORTE: Discos GDD ● FECHA DE LANZAMIENTO
EN ESPAÑA: 2002 ● PRECIO DE LANZAMIENTO: 199€
● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: 22 millones

La morada de Nintendo siguió en el mercado, pero apenas recibió novedades. Para que os hagáis una idea, en esta etapa solo 5 juegos exclusivos para ella fueron analizados en Hobby Consolas. Eso sí, la máquina tenía un catálogo de lo más atractivo a sus espaldas y, además, nos dijo adiós de forma definitiva por todo lo alto: ni más ni menos que con el maravilloso *The Legend of Zelda Twilight Princess*. ¡Qué maravilla!

La llegada de Wii relegó a GameCube a un segundo plano. Recibió muy pocos lanzamientos.



FABRICANTE: **Sony** ● N.º DE BITS: **128 bits**
 ● SOPORTE: **DVD** ● FECHA DE LANZAMIENTO
 EN ESPAÑA: **2000** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **74.990 Pesetas**
 ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **160 millones**

Con más de 7 años a la espalda, y con su sucesora ya en el mercado, PS2 siguió siendo la máquina favorita de un gran número de usuarios y desarrolladores, quienes se mostraban muy reacios a abandonar a una consola que parecía no conocer límites y que, además, contaba con un brutal parque de máquinas instalado en todos los mercados. Esto hizo que PS2 viviera una increíble "recta final" de su prolífica vida.



En este reportaje os dimos nuestras impresiones sobre nuestra primera partida con Wii. ¡Nos encantó!



de fiesta
con wii

Las enormes posibilidades del nuevo sistema de control que proponía Wii, junto a su genial campaña publicitaria de lanzamiento, hicieron que la nueva máquina de Nintendo se convirtiese en objeto de deseo de gran parte de los jugadores habituales, pero también de personas que, en muchos casos, sabían poco a nada de consolas. Muchos de sus juegos estaban pensados para que cualquiera, independientemente de su experiencia "a los mandos", pudiese disfrutar de unas intuitivas partidas con un fuerte componente multijugador, lo que hizo que esta pequeña máquina se convirtiese en indispensable si queríamos organizar fiestas molonas en casa. ¿Quién no se ha echado unas risas jugando "a los bolos" con rivales insospechados?



Reinventando la forma de jugar



MANUEL DEL CAMPO
Director de
Asesoría Científica

[illegible]

Wii nos ofrece una nueva experiencia en nuestra relación con los videojuegos



Will consiguió "resucitar" algunos géneros gracias a su nuevo control, como los juegos de pistola.

La nueva forma de jugar
que proponía Wii supuso una auténtica revolución, tanto el modo de control, que rompía con todo lo visto anteriormente, como en la forma en la que cambió para siempre nuestra relación con los videojuegos.



Xbox 360 consiguió despegar de forma definitiva en esta época gracias a grandes juegos.

jugando en familia

No solo Wii contribuyó a que los videojuegos se "expandieran" y que, poco a poco, fueran creciendo para convertirse en todo un fenómeno social que atraía cada vez a más y más gente. A las propuestas que ya existían anteriormente, como *SingStar*, se unieron innumerables títulos de corte "social" que llamaban la atención del gran público. Desde concursos de televisión para jugar con familia o amigos, como *Buzz* para PlayStation 2, a periféricos en forma de instrumento musical que nos permitían, por un momento, sentirnos como auténticas estrellas del rock... aunque no hubiésemos tocado una guitarra en la vida. ¡Quién podía resistirse a una experiencia así!

XBOX 360

FABRICANTE: Microsoft • CPU: IBM Xenon
• SOPORTE: DVD • FECHA DE LANZAMIENTO
EN ESPAÑA: 2005 • PRECIO DE LANZAMIENTO: 399€
• NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: 87 millones

El despegue definitivo de Xbox 360 se produjo durante esta etapa gracias a la llegada de un gran número de títulos que, por fin, demostraban que el cambio generacional estaba totalmente justificado. Juegos de la talla de *Mass Effect*, *Forza Motorsport 2* o *Bioshock* eran por sí solos motivos más que suficientes para que corriéramos a nuestra tienda favorita para hacernos con una flamante 360.

El gran nivel de sus juegos hizo de Xbox 360 la consola favorita de gran parte de los jugadores



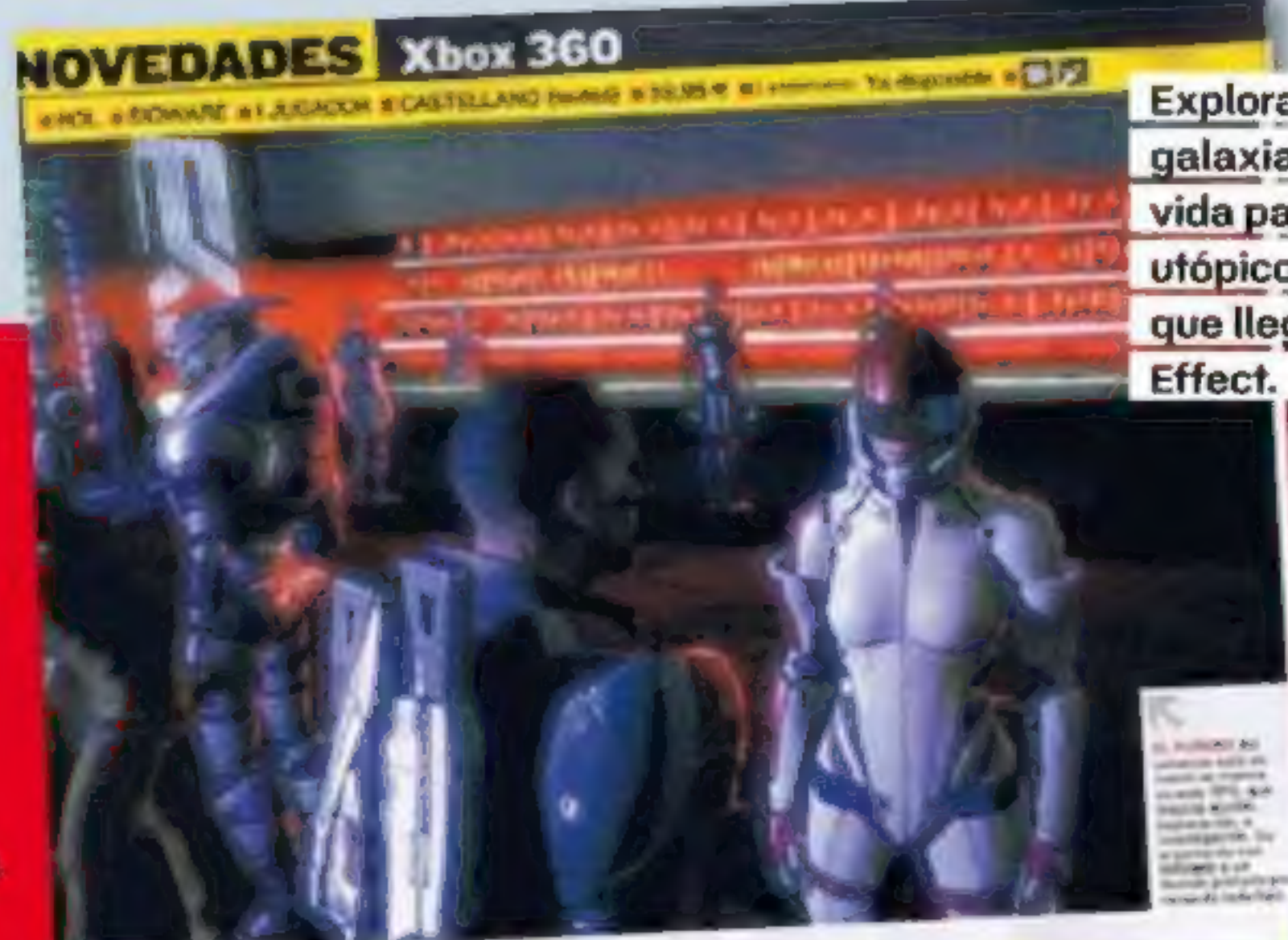
de una nueva máquina que empezó a estar en boca de todos y a la que, muy pronto, acompañarían otras consolas de nueva generación.

Y Wii lo cambió todo

La nueva máquina de Nintendo fue la primera en acudir al frente esta nueva "guerra de las consolas". Su lanzamiento en España, en diciembre de 2006, supuso el punto álgido a la enorme expectación se había formado en torno a la revolución en la forma de jugar de la que Nintendo llevaba meses hablando, y de la que os dimos buena cuenta en un gran número de reportajes en Hobby Consolas. El concepto de Wii, realmente revolucionario, era claro: poner en el mercado una máquina técnicamente "sencilla" y cuyo protagonismo absoluto recayera en un nuevo sistema de control, basado en el movimiento, que permitiera, por un lado, crear experiencias mucho más inmersivas y, por el otro, "abrir" el mundo de los videojuegos a personas "no habituales" gracias a propuestas como *Wii Sports*, muy acertadamente incluido junto a la consola. El resultado es de sobra conocido por todos vosotros: rápidamente Wii se convirtió en auténtico éxito en ventas, y los comercios de medio mundo se las vieron y se las desearon para abastecer la enorme demanda de

nacen nuevas sagas

La gran potencia de las consolas de nueva generación permitía a los desarrolladores dar vida a proyectos cada vez más ambiciosos, que antes resultaban casi imposibles debido a las limitaciones técnicas. Este "nuevo mundo" abrió las puertas a un enorme número de nuevos personajes y universos que, con el tiempo, se convertirían en algunas de las sagas más importantes de la historia "moderna" de los videojuegos.



UN JUEGO "GALÁCTICO"

MASS EFFECT

Prepararos para vivir una apasionante aventura, repleta de acción, venganza e insuperables travesías que nos lleva a recorrer los planetas más recónditos del universo.

El destino del universo depende de un solo hombre. Como el año 2187 de nuestra era, a los humanos les quedaban pocos años para desaparecer. Los científicos de la Tierra se dieron cuenta de que el planeta estaba a punto de ser destruido por una explosión nuclear. Los humanos se vieron obligados a abandonar la Tierra y a buscar un nuevo hogar. En el año 2187, los humanos se encontraron con una nueva especie de seres inteligentes, los asari. Los asari eran una especie de seres inteligentes que habían desarrollado una tecnología avanzada. Los humanos se aliaron con los asari y juntos se enfrentaron a la amenaza de la explosión nuclear. Los humanos y los asari lograron salvar el planeta y comenzaron una nueva era de prosperidad.



LA AVENTURA DE ACCIÓN

ASSASSIN CREED

La aventura que marca el inicio de una nueva era en los videojuegos. Assassin's Creed es un juego de acción y aventura que nos lleva a recorrer la historia de la humanidad. El juego está ambientado en la época de la Revolución Francesa. El protagonista es un asesino que se dedica a eliminar a los tiranos. El juego es muy divertido y emocionante. Si queréis vivir una aventura increíble, Assassin's Creed es el juego que necesitáis.



Guitar Hero supuso una auténtica revolución en los juegos musicales. Esta es la versión de la guitarra que salió junto al primer juego.

una consola que se convirtió en el producto estrella de las navidades de 2006. Razones para alcanzar este hito, desde luego, no le faltaron. Y mucho menos jugazos, algunos tan inolvidables como *The Legend of Zelda: Twilight Princess* o *Super Mario Galaxy*. ¡Un estreno inmejorable!

El turno de PlayStation 3

Poco más de 3 meses después del lanzamiento de Wii en España, en marzo de 2007, Sony ponía a la venta en España su flamante PS3, de la que ya sabíamos casi todo gracias a los extensos reportajes que os ofrecimos sobre ella desde su estreno en Japón en noviembre de 2006. Tras el arrollador éxito de PS2, los inicios de PS3 fueron mucho más complicados de lo esperado, sobre todo para la propia Sony. El elevado precio de la consola, que se acercaba peligrosamente a los 600€, unido a un discreto catálogo de lanzamiento y, sobre todo, a la popularidad de Wii y a la genial salud de la que gozaba Xbox 360, que -además-



Wii

FABRICANTE: Nintendo
● CPU: IBM Broadway ● SOPORTE: DVD
● FECHA DE LANZAMIENTO
EN ESPAÑA: 2006 ● PRECIO DE LANZAMIENTO: 249€
● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: 102 millones

La revolución que Nintendo llevaba meses anunciando desembarcó en España de forma oficial el 8 de diciembre de 2006. Tras muchos meses de espera e incontables de rumores, por fin pudimos llevarnos esta genial máquina a casa y -con ella- descubrir una nueva forma de disfrutar de los juegos, en la que el tradicional pad daba paso a un mando con sensor de movimiento, lo que multiplicaba la sensación de inmersión y abría las puertas de los videojuegos a todo tipo de personas.

El mando de Wii mantuvo su compatibilidad con Wii U.



GAME BOY SP

FABRICANTE: Nintendo ● N° DE BITS: 32 bits
● SOPORTE: cartucho ● FECHA DE LANZAMIENTO
EN ESPAÑA: 2002 ● PRECIO DE LANZAMIENTO: 25.000 Pesetas
● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: 81 millones

Final Fantasy V, que analizamos en el número 187 de la revista, fue el último gran juego que recibió Game Boy Advance. Nintendo ya estaba totalmente volcada con DS, y fue poco a poco dejando de lado a su anterior portátil hasta que, al final, la "dejó morir" de forma definitiva. Sin duda, una de las mejores consolas portátiles de la historia de los videojuegos, que perdurará siempre en nuestra memoria.

Existieron 3 versiones de GBA. El modelo SP fue uno de los más populares.



Sagas tan potentes en la actualidad como *Assassin's Creed* o *Uncharted* recibieron su primera entrega durante esta etapa, que brilló gracias a la gran potencia de las nuevas consolas y a la inspiradísima creatividad de los desarrolladores.

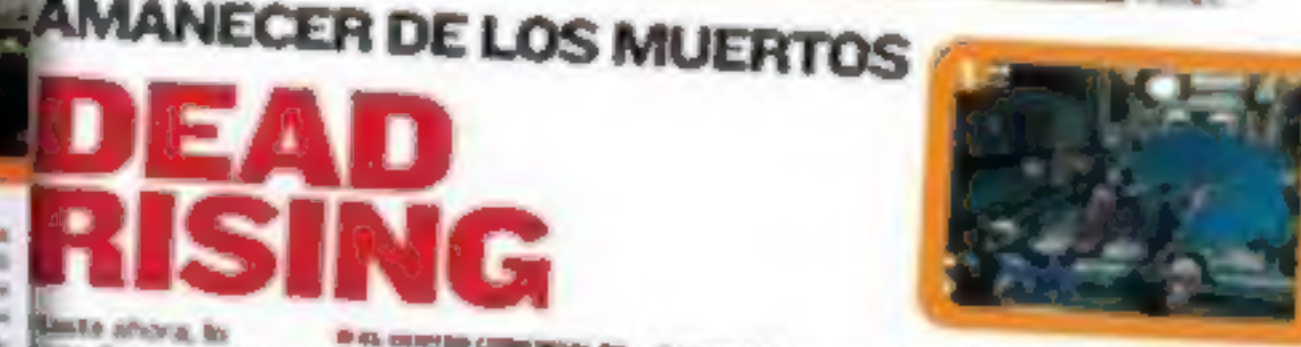


INFIERNO BAJO EL AGUA BIOSHOCK

Lo que fue una gran civilización ahora es un montón de ruinas sumergidas, de las que debemos huir con nuestro arsenal, y un cuerpo genéticamente mejorado, que nunca viene mal.



Poner a decenas de estos zombis de forma simultánea en pantalla fue solo posible a estas nuevas máquinas.



AMANECEER DE LOS MUERTOS DEAD RISING

NINTENDO DS

FABRICANTE: **Nintendo** ● N° DE BITS: **32 bits**
● SOPORTE: **cartucho** ● FECHA DE LANZAMIENTO
EN ESPAÑA: **2006** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **149,95€**
● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **155 millones**

Nintendo DS Lite fue el nombre que recibió el rediseño de una portátil que, desde su lanzamiento, gozó de un éxito inusitado. Sin ir más lejos, DS Lite consiguió vender 200.000 unidades en Europa en tan solo 10 días, cifras que contribuyeron a hacer de DS la consola más vendida de la historia. Este nuevo modelo mantenía las características de la máquina original, pero reducía considerablemente su tamaño.

Además de un menor tamaño y peso, DS Lite también varió ligeramente la posición de algunos de sus botones.

PSP

FABRICANTE: **Sony** ● N° DE BITS: **128 bits**
● SOPORTE: **Discos UMD** ● FECHA DE LANZAMIENTO
EN ESPAÑA: **2005** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **249€**
● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **80 millones**

La portátil de Sony recibió en esta época un elevado número de juegos de enorme calidad que sorprendían por su fantástica factura técnica. Títulos como *Tekken Dark Resurrection*, *Street Fighter Alfa 3 Max* o *Grand Theft Auto Vice City Stories*, fueron claves a la hora de popularizar una increíble máquina repleta de posibilidades y capaz de correr unos juegos como nunca anteriormente habíamos visto en una consola portátil.



La primera versión de PS3 tenía un disco duro de 60 GB y era retrocompatible con PS2.

se podía conseguir fácilmente por menos de 399€, fueron factores que lastraron fuertemente el despegue de una consola que, sin lugar a dudas, era un auténtico prodigio tecnológico, con enormes capacidades multimedia que le permitían, por ejemplo, reproducir películas en el novedoso formato Blu-Ray, pero que no fueron suficientes para que, en 2007, fuera siempre un paso por detrás de sus fuertes competidoras.

¿Quién no quiere una DS?

Todo lo contrario que a PS3 le sucedió a DS, que en esta época no solo siguió con su increíble ritmo de ventas, sino que además logró convertirse aún más en objeto de deseo de la mayoría de "jugones" habituales y, lo que era todavía más alucinante, de personas de toda edad, condición y relación con el mundo de los videojuegos. Sus nuevas propuestas, como *Brain Training* o *Animal Crossing*, unidas a anteriores pelotazos de la talla de *NintenDogs*, contribuyeron de forma decisiva a expandir los videojuegos entre un gran público que, gracias a otros fenómenos del momento, como Wii o Guitar



aprende con nds

Una de las primeros "géneros" que Nintendo DS puso de moda fue el de los juegos que aseguraban ayudarnos a mejorar nuestra inteligencia. Títulos como *Brain Training* causaron auténtico furor e "inspiraron" una avalancha de propuestas



similares. Esta nueva jugada maestra de Nintendo consiguió que su nueva portátil se convirtiese también en una genial "herramienta" de aprendizaje para niños, e incluso como un regalo perfecto para los padres o abuelos.



La gran potencia de PSP hizo posible que disfrutáramos de increíbles juegos portátiles.

avalancha de juegos bélicos

Una de las temáticas con más representación durante esta época de la revista fue la de los juegos basados en conflictos bélicos. En su mayoría, se trataron de títulos de acción en primera persona ambientados en la Primera o Segunda Guerra Mundial, pero también llegaron muchos otros con distintas propuestas "guerreras". Desde enfrentamientos menores, pero documentados históricamente, a batallas totalmente ficticias, los amantes de este género vivieron una verdadera época dorada en la que se hacía muy difícil seguir el ritmo al elevado número de títulos bélicos que llegaban a la gran mayoría de las plataformas.

Call of Duty o Medal of Honor fueron algunas de las sagas que estrenaron nuevas entregas.

Su elevado precio y reducido catálogo de salida **lastro el despegue de PlayStation 3**, al que también frenó la fortísima competencia de Xbox 360 y Wii

PLAYSTATION 3

FABRICANTE: Sony • CPU: Cell Broadband Engine
• SOPORTE: Blu-Ray • FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: 2007 • PRECIO DE LANZAMIENTO: 599€
• NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: 86 millones

La nueva bestia de Sony se hizo mucho de rogar, pero por fin el 23 de marzo de 2007 los compradores españoles pudimos hacernos con ella de forma oficial. Con un precio recomendado de 599€, PlayStation 3 incluía de serie una unidad Blu-Ray, disco duro de 60 GB, conectividad Wifi y retrocompatibilidad con los juegos de PS2. Ahora sí que sí... ¡ya estábamos todos!

Hero, cada vez mostraban más interés por unas "maquinitas" que, en algunos casos, les habían pasado siempre desapercibidas.

PSP, en muy buena forma

Pese a que competir con la que "estaba liando" DS era misión casi imposible, la portátil de Sony vivió una genial época durante 2006 y 2007, recibiendo muchos juegos de gran calidad, y el apoyo de incondicional de una parte de los "jugadores de siempre", que veían con reticencia como su ocio predilecto se iba poco a poco convirtiendo en un fenómeno de masas, una situación que empezó a popularizar términos que "dividían" a la comunidad de jugadores entre los "gamers", o jugones de toda la vida, y "casuals", aquellos que se iniciaban en el mundo de las consolas gracias a propuestas "de moda". Sea como fuere, el caso es que el tiempo ha demostrado que esta "casualización" del sector fue muy beneficiosa y que, en parte gracias a ella, los videojuegos por fin han adquirido el reconocimiento y la relevancia que siempre han merecido, ¿no os parece?



La guerra en todas sus formas

El combate de la Segunda Guerra Mundial depende de nuestra habilidad con los botones. Menuda responsabilidad...



1 la fantasía se renueva final fantasy xii

PlayStation 2



SQUARE ENIX

- COMPAÑIA: Square Enix
- CONSOLA: PS2
- AÑO 2007
- N° DE LA REVISTA: 185
- NOTA: 98

¡mosquis!

5 AÑOS DE DESARROLLO y un equipo de más de 100 personas fueron necesarias para dar forma al juego

YASUMI MATSUNO, director inicial del juego, tuvo que abandonar el proyecto debido a problemas de salud.

La saga de rol más emblemática de Square nos regaló juegos inolvidables en PS2, consola que, en 2007, daba sus últimos coletazos de vida. Pero, antes de "irse" para siempre, demostró por qué era una máquina "de fantasía".

Final Fantasy se despidió de PS2 a lo grande con una entrega que, además de llevar a la consola de Sony al límite de sus posibilidades técnicas, aunó con maestría los elementos clásicos de la saga con algunas importantes novedades. Sello de la casa fue su fantástica historia, que nos relataba la lucha de Vaan contra la dictadura de los Arcadianos, lo que nos llevaba a explorar a fondo los preciosos escenarios del reino de Ivalice y, en especial, su capital, Dalmasca. Entre los elementos revolucionarios destacó con fuerza el nuevo sistema de combate, mucho más dinámico que los "turnos" clásicos, y en el que el Gambit nos permitía definir con precisión el comportamiento automático de nuestros aliados. Una banda sonora épica y de una calidad sublime, puso la guinda a uno de los mejores RPG de PS2.



NUEVA ERA DE FANTASÍA

FINAL FANTASY XII

Para despedirse de PS2, la saga «Final Fantasy» se reinventa por completo y nos ofrece un juego espectacular inédito y que supone la mejor entrega de la serie para la consola.

La saga más emblemática de la historia de los videojuegos se despidió de la consola de Sony a lo grande con una entrega que, además de llevar a la consola de Sony al límite de sus posibilidades técnicas, aunó con maestría los elementos clásicos de la saga con algunas importantes novedades. Sello de la casa fue su fantástica historia, que nos relataba la lucha de Vaan contra la dictadura de los Arcadianos, lo que nos llevaba a explorar a fondo los preciosos escenarios del reino de Ivalice y, en especial, su capital, Dalmasca. Entre los elementos revolucionarios destacó con fuerza el nuevo sistema de combate, mucho más dinámico que los "turnos" clásicos, y en el que el Gambit nos permitía definir con precisión el comportamiento automático de nuestros aliados. Una banda sonora épica y de una calidad sublime, puso la guinda a uno de los mejores RPG de PS2.

La saga más emblemática de la historia de los videojuegos se despidió de la consola de Sony a lo grande con una entrega que, además de llevar a la consola de Sony al límite de sus posibilidades técnicas, aunó con maestría los elementos clásicos de la saga con algunas importantes novedades. Sello de la casa fue su fantástica historia, que nos relataba la lucha de Vaan contra la dictadura de los Arcadianos, lo que nos llevaba a explorar a fondo los preciosos escenarios del reino de Ivalice y, en especial, su capital, Dalmasca. Entre los elementos revolucionarios destacó con fuerza el nuevo sistema de combate, mucho más dinámico que los "turnos" clásicos, y en el que el Gambit nos permitía definir con precisión el comportamiento automático de nuestros aliados. Una banda sonora épica y de una calidad sublime, puso la guinda a uno de los mejores RPG de PS2.

La saga más emblemática de la historia de los videojuegos se despidió de la consola de Sony a lo grande con una entrega que, además de llevar a la consola de Sony al límite de sus posibilidades técnicas, aunó con maestría los elementos clásicos de la saga con algunas importantes novedades. Sello de la casa fue su fantástica historia, que nos relataba la lucha de Vaan contra la dictadura de los Arcadianos, lo que nos llevaba a explorar a fondo los preciosos escenarios del reino de Ivalice y, en especial, su capital, Dalmasca. Entre los elementos revolucionarios destacó con fuerza el nuevo sistema de combate, mucho más dinámico que los "turnos" clásicos, y en el que el Gambit nos permitía definir con precisión el comportamiento automático de nuestros aliados. Una banda sonora épica y de una calidad sublime, puso la guinda a uno de los mejores RPG de PS2.

La saga más emblemática de la historia de los videojuegos se despidió de la consola de Sony a lo grande con una entrega que, además de llevar a la consola de Sony al límite de sus posibilidades técnicas, aunó con maestría los elementos clásicos de la saga con algunas importantes novedades. Sello de la casa fue su fantástica historia, que nos relataba la lucha de Vaan contra la dictadura de los Arcadianos, lo que nos llevaba a explorar a fondo los preciosos escenarios del reino de Ivalice y, en especial, su capital, Dalmasca. Entre los elementos revolucionarios destacó con fuerza el nuevo sistema de combate, mucho más dinámico que los "turnos" clásicos, y en el que el Gambit nos permitía definir con precisión el comportamiento automático de nuestros aliados. Una banda sonora épica y de una calidad sublime, puso la guinda a uno de los mejores RPG de PS2.

La saga más emblemática de la historia de los videojuegos se despidió de la consola de Sony a lo grande con una entrega que, además de llevar a la consola de Sony al límite de sus posibilidades técnicas, aunó con maestría los elementos clásicos de la saga con algunas importantes novedades. Sello de la casa fue su fantástica historia, que nos relataba la lucha de Vaan contra la dictadura de los Arcadianos, lo que nos llevaba a explorar a fondo los preciosos escenarios del reino de Ivalice y, en especial, su capital, Dalmasca. Entre los elementos revolucionarios destacó con fuerza el nuevo sistema de combate, mucho más dinámico que los "turnos" clásicos, y en el que el Gambit nos permitía definir con precisión el comportamiento automático de nuestros aliados. Una banda sonora épica y de una calidad sublime, puso la guinda a uno de los mejores RPG de PS2.

La saga más emblemática de la historia de los videojuegos se despidió de la consola de Sony a lo grande con una entrega que, además de llevar a la consola de Sony al límite de sus posibilidades técnicas, aunó con maestría los elementos clásicos de la saga con algunas importantes novedades. Sello de la casa fue su fantástica historia, que nos relataba la lucha de Vaan contra la dictadura de los Arcadianos, lo que nos llevaba a explorar a fondo los preciosos escenarios del reino de Ivalice y, en especial, su capital, Dalmasca. Entre los elementos revolucionarios destacó con fuerza el nuevo sistema de combate, mucho más dinámico que los "turnos" clásicos, y en el que el Gambit nos permitía definir con precisión el comportamiento automático de nuestros aliados. Una banda sonora épica y de una calidad sublime, puso la guinda a uno de los mejores RPG de PS2.

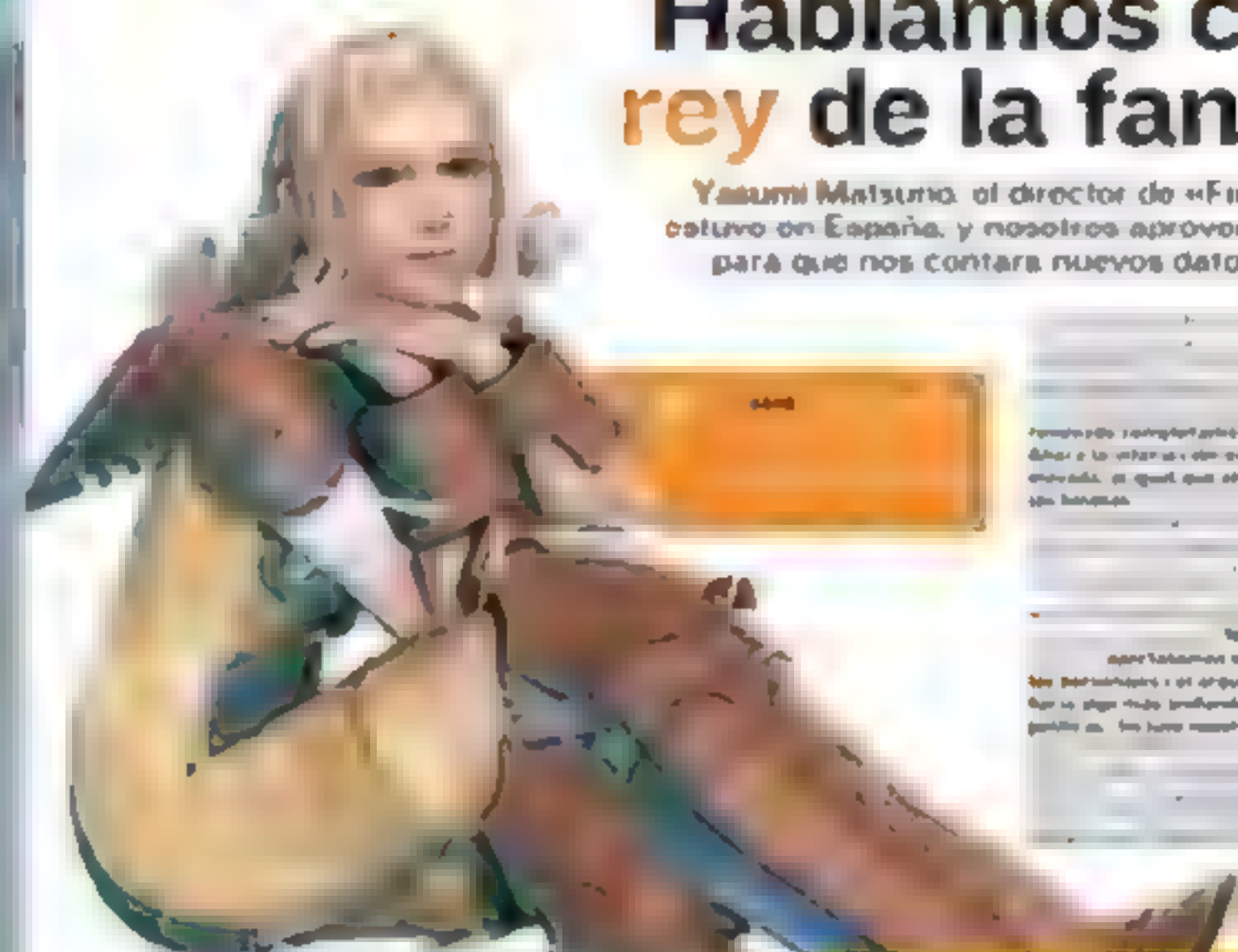
La saga más emblemática de la historia de los videojuegos se despidió de la consola de Sony a lo grande con una entrega que, además de llevar a la consola de Sony al límite de sus posibilidades técnicas, aunó con maestría los elementos clásicos de la saga con algunas importantes novedades. Sello de la casa fue su fantástica historia, que nos relataba la lucha de Vaan contra la dictadura de los Arcadianos, lo que nos llevaba a explorar a fondo los preciosos escenarios del reino de Ivalice y, en especial, su capital, Dalmasca. Entre los elementos revolucionarios destacó con fuerza el nuevo sistema de combate, mucho más dinámico que los "turnos" clásicos, y en el que el Gambit nos permitía definir con precisión el comportamiento automático de nuestros aliados. Una banda sonora épica y de una calidad sublime, puso la guinda a uno de los mejores RPG de PS2.

NOTICIAS

Toda la actualidad del mundo de los videojuegos

Hablamos con el rey de la fan

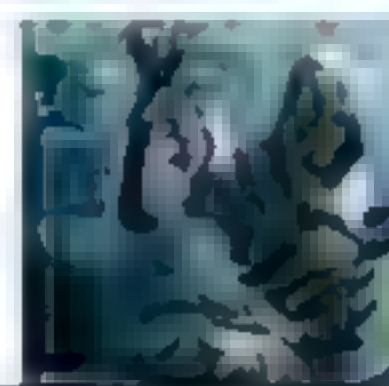
Yasumi Matsuno, el director de «Final Fantasy» en España, y nosotros aprovechamos para que nos contara nuevos datos



¡NUEVA FECHA! PS2 Y XBOX 360

La Cruzada espera

«Assassin's Creed» sufre un retraso y ya no llegará el próximo marzo



NOTICIAS



PODEROSOS ALIADOS

A lo largo de nuestra historia, hemos visto cómo los videojuegos se han convertido en una forma de entretenimiento que nos permite vivir aventuras increíbles. En este artículo, vamos a hablar de algunos de los juegos más populares de la actualidad y de cómo han evolucionado a lo largo del tiempo.



En este artículo, vamos a hablar de algunos de los juegos más populares de la actualidad y de cómo han evolucionado a lo largo del tiempo.



En este artículo, vamos a hablar de algunos de los juegos más populares de la actualidad y de cómo han evolucionado a lo largo del tiempo.

LA AVENTURA FINAL

Final Fantasy XII: la última entrega de la saga para PS2

Final Fantasy XII: la última entrega de la saga para PS2

Final Fantasy XII: la última entrega de la saga para PS2

Final Fantasy XII: la última entrega de la saga para PS2

Final Fantasy XII: la última entrega de la saga para PS2

Final Fantasy XII: la última entrega de la saga para PS2

Final Fantasy XII: la última entrega de la saga para PS2

Final Fantasy XII: la última entrega de la saga para PS2

Final Fantasy XII: la última entrega de la saga para PS2

Final Fantasy XII: la última entrega de la saga para PS2

Final Fantasy XII: la última entrega de la saga para PS2

Final Fantasy XII: la última entrega de la saga para PS2

Final Fantasy XII: la última entrega de la saga para PS2

Final Fantasy XII: la última entrega de la saga para PS2

Final Fantasy XII: la última entrega de la saga para PS2

Carreras de chocobos, encargos de cazarrecompensas. Las misiones extra eran muy variadas.

Square Enix consiguió exprimir PlayStation 2 hasta sus límites, obteniendo uno de los mejores apartados técnicos de la consola.

99 €
En la portada ya os lo decíamos: era el mejor juego de la historia para PS2

on el
tasia

nal Fantasy XII»
chamos su vista
a sobre el juego

Paralelo
de un sistema de combate
entre los personajes es muy
interactuando con el mapa y la

BREVES

LA TERCERA VISTA
A LA VISTA



CASA QUE ESTE DIBUJO
ERA DEL PUEBLO DE DALMASCA.



El director de
«Final Fantasy XII»,
además de creador
de otros como «Final
Fantasy Tactics» o
«Vagrant Story». No
perdimos la ocasión
de entrevistarle.

La "antigua" Lara
se va a poner al día
En 2007 saliremos a una nueva
versión del «Tomb Raider» original.

su paso por
la revista

La notoriedad de FFXII fue enorme: varios reportajes exclusivos, un extenso análisis, la portada de un número que, además, incluía un póster del juego... ¡y hasta os ofrecimos su guía completa! ¡Impresionante!

Publicamos una
guía completa con
todos los secretos
de este fabuloso
juego... ¡que eran
muchos!

GUÍA COMPLETA CON TODAS LAS
FINAL FANTASY XII

• TODAS LAS ARMAS
Y HERRAMIENTAS
• ESCUELAS PARA UN
CAZARRECOMPENSAS
• LOS ESPÍRITUOS
Y LAS MAGIAS

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- EL NUEVO ESTILO DE JUEGO: un juego sorprendente y lleno de posibilidades estratégicas
- LA HISTORIA: es amplia, detallada y entretenida, una mezcla de la saga anterior y la nueva.

lo peor

- HACERSE CON EL SISTEMA de combate requiere paciencia y atención. Es bastante tedioso.
- LA AUSENCIA DE DOBLAJE a los personajes, lo que dificulta seguir la historia.

alternativas

Los protagonistas de la saga son los mismos, pero el juego es muy diferente. Si queréis un juego más rápido y con más acción, os recomendamos «Final Fantasy XIII».

■ GRAFICOS

Los escenarios en 3D son hermosos, pero los personajes, que se ven como muñecos, superan a los anteriores.

■ SONIDO

Un número especial para la banda sonora de la saga, más épica y dramática. Tiene voces de actores profesionales, pero en inglés.

■ DURACION

El juego, como siempre, es largo y aburrido, pero la historia y los personajes lo hacen interesante.

■ DIVERSION

El juego es una mezcla de estrategia y acción, lo que lo hace muy divertido.

PUNTUACIÓN FINAL 98

valoración

Este juego es una obra maestra de la saga Final Fantasy. La historia es increíble, los gráficos son hermosos y el sonido es perfecto. Si queréis un juego que os mantenga entretenidos durante horas, este es el mejor.

Los combates eran la base del juego y tenían un ritmo frenético.

NOVEDADES PlayStation 2



MITOS DE TITANES
Cuando Kratos se enfrenta a los dioses, el juego se convierte en una obra maestra de la acción y la estrategia. El juego es una obra maestra de la acción y la estrategia. El juego es una obra maestra de la acción y la estrategia.

El mismísimo Zeus se rindió ante el poder de Kratos, el Dios de la Guerra (y de PlayStation)

FURIA DE TITANES

GOD OF WAR II

Si siquiera el dios de la guerra está preparado para superar las pruebas que Kratos en su regreso a PS2. ¿Estas dispuestos a echarle una mano?

Una "tragedia" como la de Kratos, el Dios de la Guerra, es una obra maestra de la acción y la estrategia. El juego es una obra maestra de la acción y la estrategia. El juego es una obra maestra de la acción y la estrategia.

SU PASO POR la revista

La penetrante mirada de Kratos en la portada que le dedicamos a GOW II fue uno de los puntos álgidos de una cobertura muy extensa, y en la que no faltaron todo tipo de reportajes, noticias... y hasta alguna polémica.

2 el azote de kratos god of war 2



- COMPAÑIA: Sony
- CONSOLA: PlayStation 2
- AÑO: 2007
- N° DE LA REVISTA: 188
- NOTA: 98

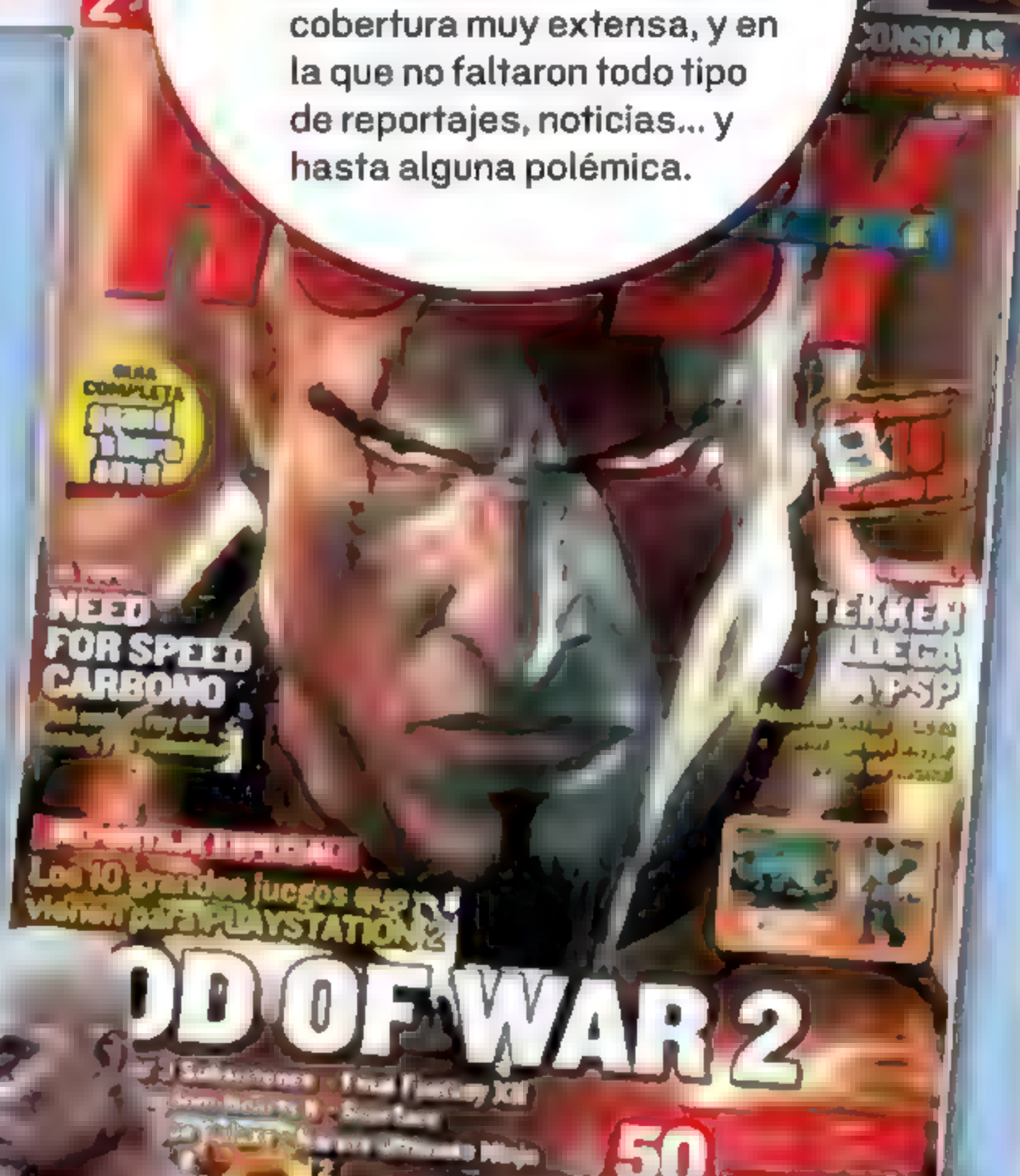
¡mosquis!

TIENE SU PROPIA NOVELA OFICIAL, que fue escrita por Robert E. Vanderman y publicada en 2013.

UNA CABRA DEGOLLADA y chicas sin ropa "ambientaron" un evento de promoción de Sony en UK. ¡La que se lió.

Kratos ya nos dejó boquiabiertos con su primer juego, pero esta secuela consiguió que muchos de nosotros nos pasáramos a una nueva religión: la del Dios de la Guerra.

Kratos volvió al mundo de los mortales para enfrentarse al mismísimo Zeus en un brutal (en todos los sentidos) título de acción. Tomando como base principal el esquema de su primer juego, el Dios de la Guerra hizo temblar los cimientos de PS2 gracias a unos combates con más posibilidades que nunca, nuevos e increíbles poderes, como las Alas de Ícaro, y unos puzles tan variados como ingeniosos. A todo ello se sumó el enorme carisma del protagonista y de muchos de sus enemigos finales, quienes -además- lucieron de forma magistral gracias a una de las mejores direcciones artísticas de la historia de PlayStation 2. ¿El resultado? Un auténtico jarabe (de palo) de dioses...

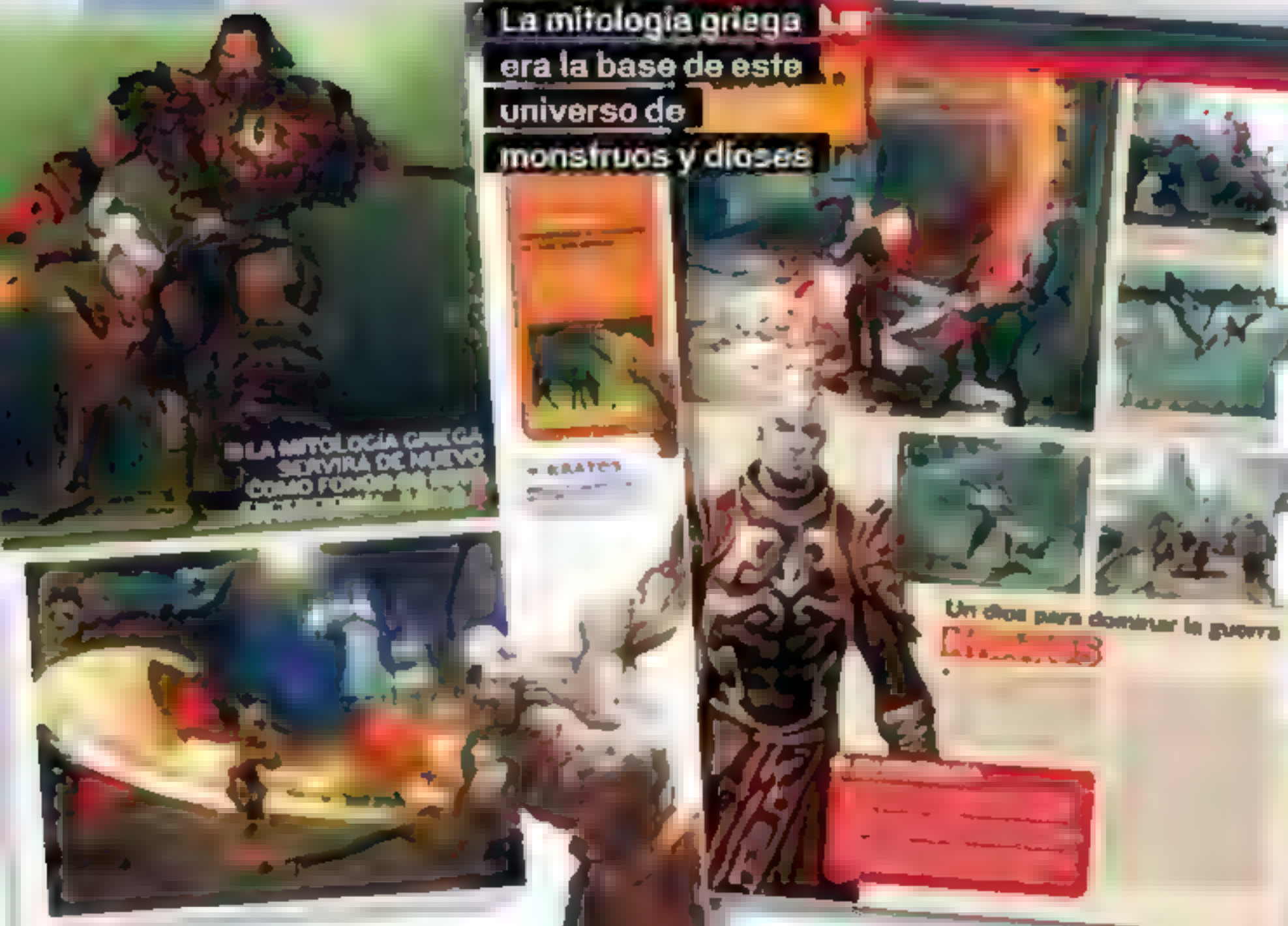


Kratos, el incansable espartano, consolidó su leyenda gracias a este juego.

nuestra nota

Como podéis ver en el cuadro de valoración del análisis original, la nueva aventura del espartano nos cautivó sin remedio, obteniendo una puntuación de auténtico escándalo.

La mitología griega era la base de este universo de monstruos y dioses



NUESTRO VEREDICTO

lo mejor
● EL MUNDO DE GOD OF WAR II es un mundo de acción y estrategia. El juego es una obra maestra de la acción y la estrategia. El juego es una obra maestra de la acción y la estrategia.

lo peor
● NO ES UN JUEGO PARA TODOS LOS PÚBLICOS. El juego es una obra maestra de la acción y la estrategia. El juego es una obra maestra de la acción y la estrategia.

GRÁFICOS Los gráficos de God of War II son una obra maestra de la acción y la estrategia. El juego es una obra maestra de la acción y la estrategia.

SONIDO El sonido de God of War II es una obra maestra de la acción y la estrategia. El juego es una obra maestra de la acción y la estrategia.

DURACIÓN La duración de God of War II es una obra maestra de la acción y la estrategia. El juego es una obra maestra de la acción y la estrategia.

DIVERSION La diversión de God of War II es una obra maestra de la acción y la estrategia. El juego es una obra maestra de la acción y la estrategia.

valoración
El juego es una obra maestra de la acción y la estrategia. El juego es una obra maestra de la acción y la estrategia.

PUNTUACIÓN FINAL 98

3 mario, ieres es de otro planeta! super mario galaxy



Wii
● COMPANIA: Nintendo
● CONSOLA: Wii
● AÑO: 2008
● N. DE LA REVISTA: 195
● NOTA: 97

imosquis!

LA IDEA "NACIÓ" tras "Mario 128", la demo técnica de GameCube que Nintendo utilizó en el año 2000

A MAHITO YOKOTA, el compositor musical, le costó tanto dar con el estilo... ¡que casi abandona el trabajo!

Hay personajes que nunca defraudan... y luego, por encima de ellos, está Mario, al que en esta ocasión se le ocurrió cambiar de galaxia para demostrar lo "galáctico" que era. ¡Y vaya si lo hizo!

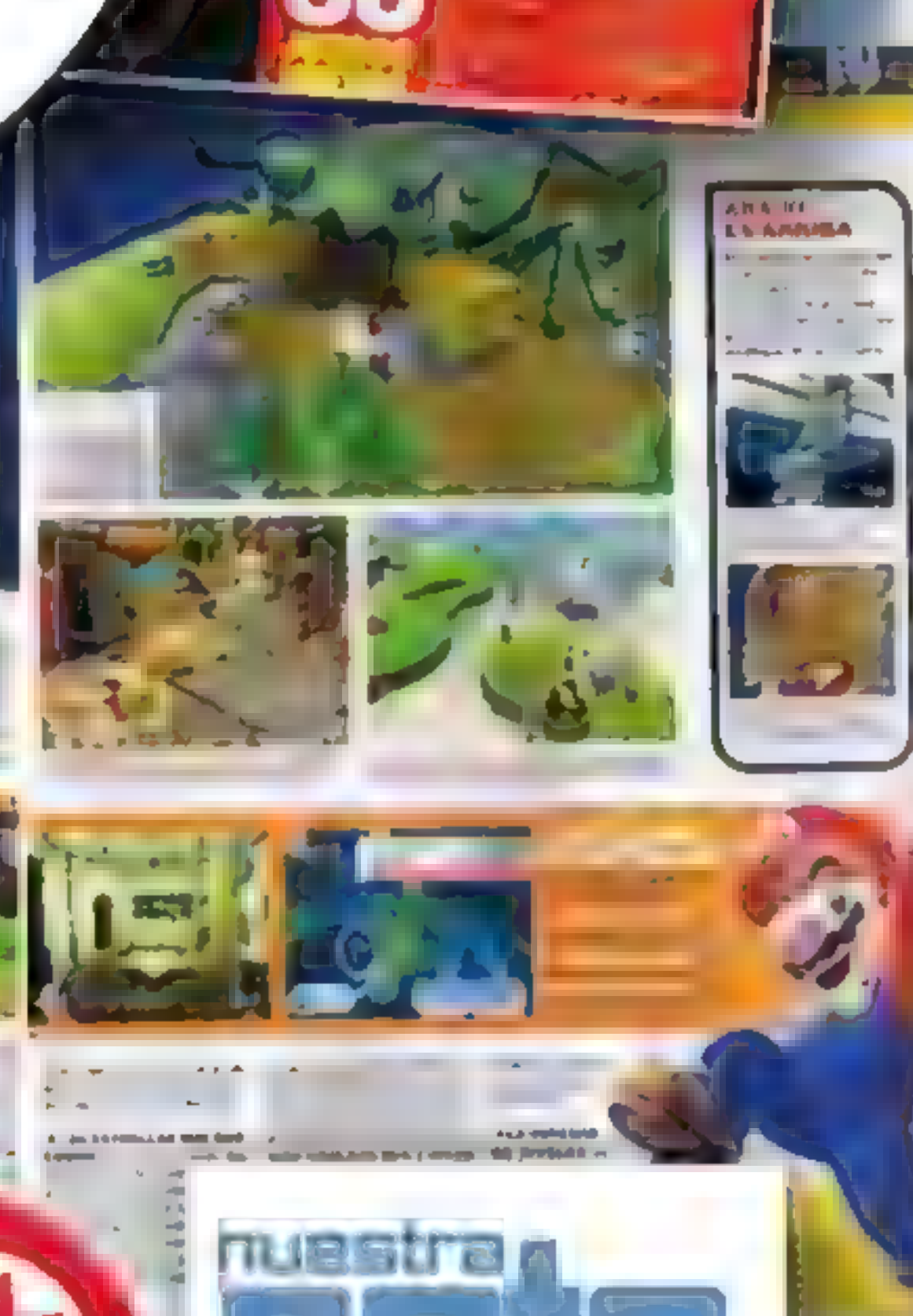
Mario dio un empujón a Wii y la lanzó muy, muy alto... concretamente hasta el espacio exterior, donde se desarrollaba la nueva aventura del fontanero, que contaba como principal novedad con la posibilidad de visitar diferentes planetas, que se agrupaban en galaxias, y que, además de ser de lo más variopinto, escondían bajo su atmósfera unos niveles "made in Mario" con un diseño espectacular. Así, y aprovechando las nuevas características del mando de Wii, el héroe de Nintendo se marcó un divertidísimo juego de plataformas que, si bien no fue tan revolucionario como en su día lo fue Super Mario 64, sí que consiguió innovar y aportar una gran frescura a un género que el bigotudo siempre había demostrado dominar a la perfección. Una vez más, Nintendo y Mario lograron lo que parecía imposible... ¡y nosotros encantados, como siempre!



la revista

La llegada de un nuevo Mario siempre pone patas arriba a nuestra redacción, y Super Mario Galaxy no fue una excepción, por lo que las páginas que le dedicamos desde su anuncio se cuentan por decenas.

Este Mario supo aprovechar todas las peculiaridades del nuevo mando de Wii

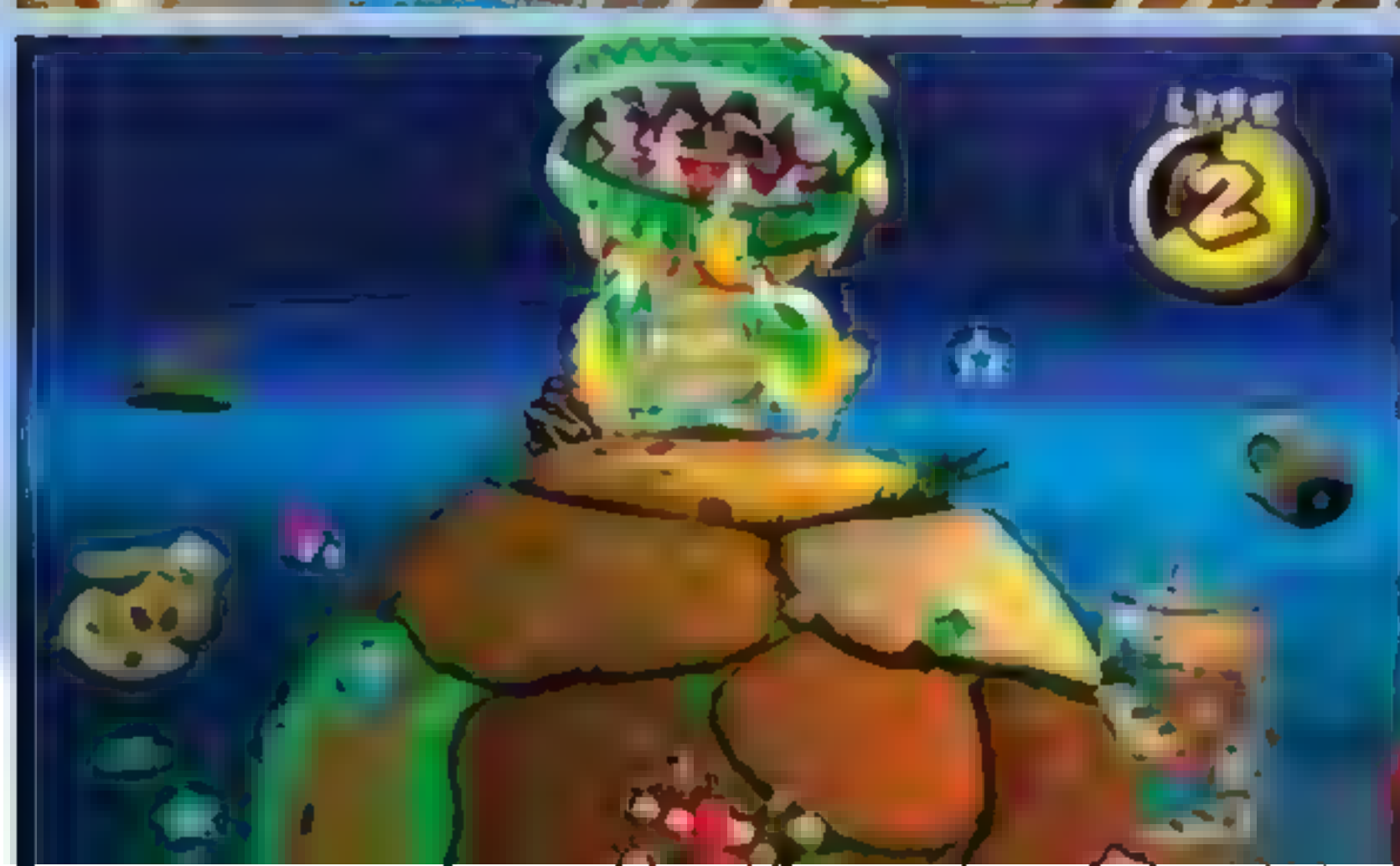
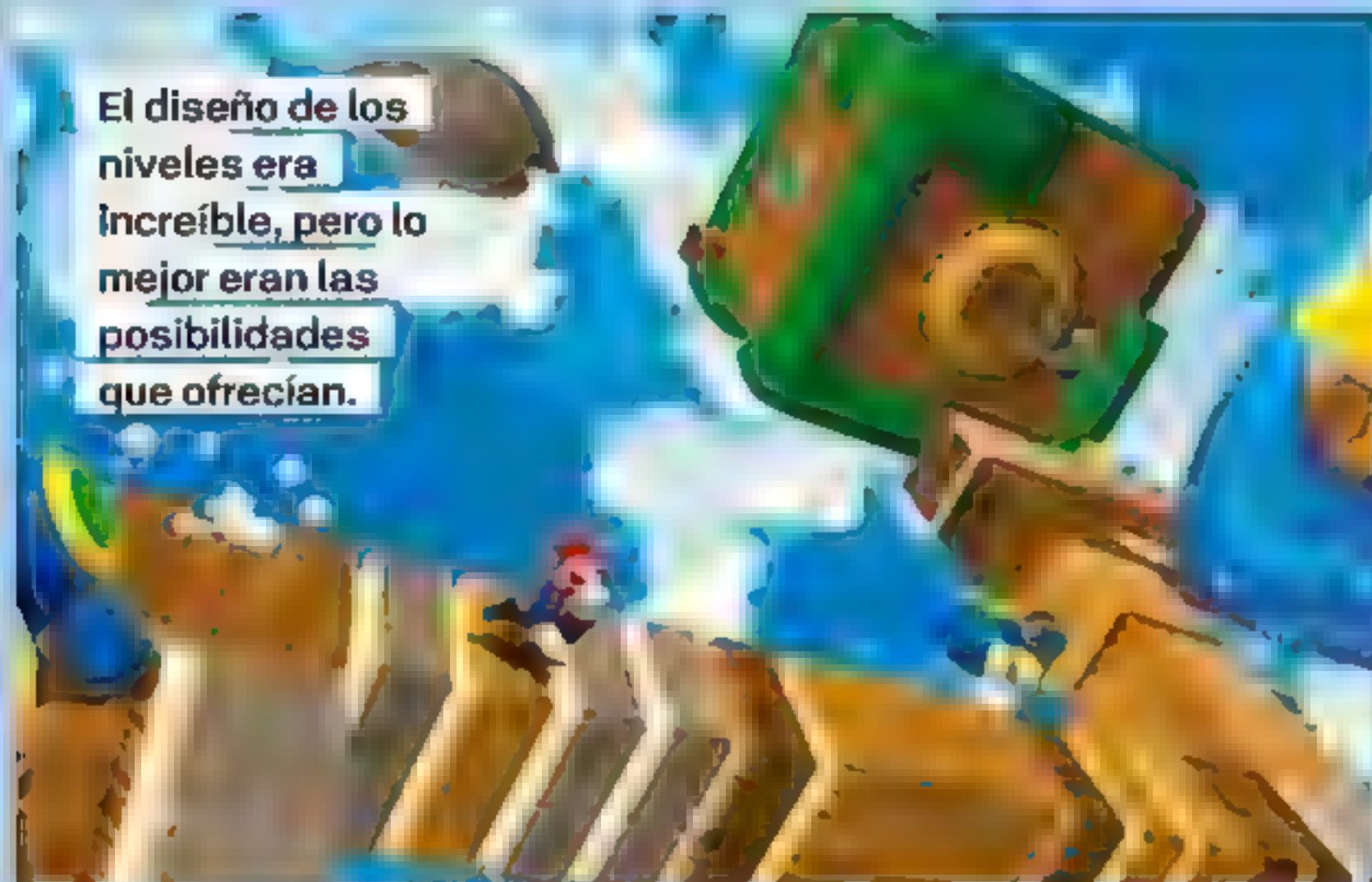


El diseño de los niveles era increíble, pero lo mejor eran las posibilidades que ofrecían.

Mario no dudó un segundo en salir al espacio exterior para buscar estrellas.

nuestra nota

Originalidad, frescura, momentos divertidos... pero, sobre todo, diversión a raudales. Todo esto y mucho más nos transmitió la nueva aventura de Mario, a la que dimos un merecido sobresaliente.



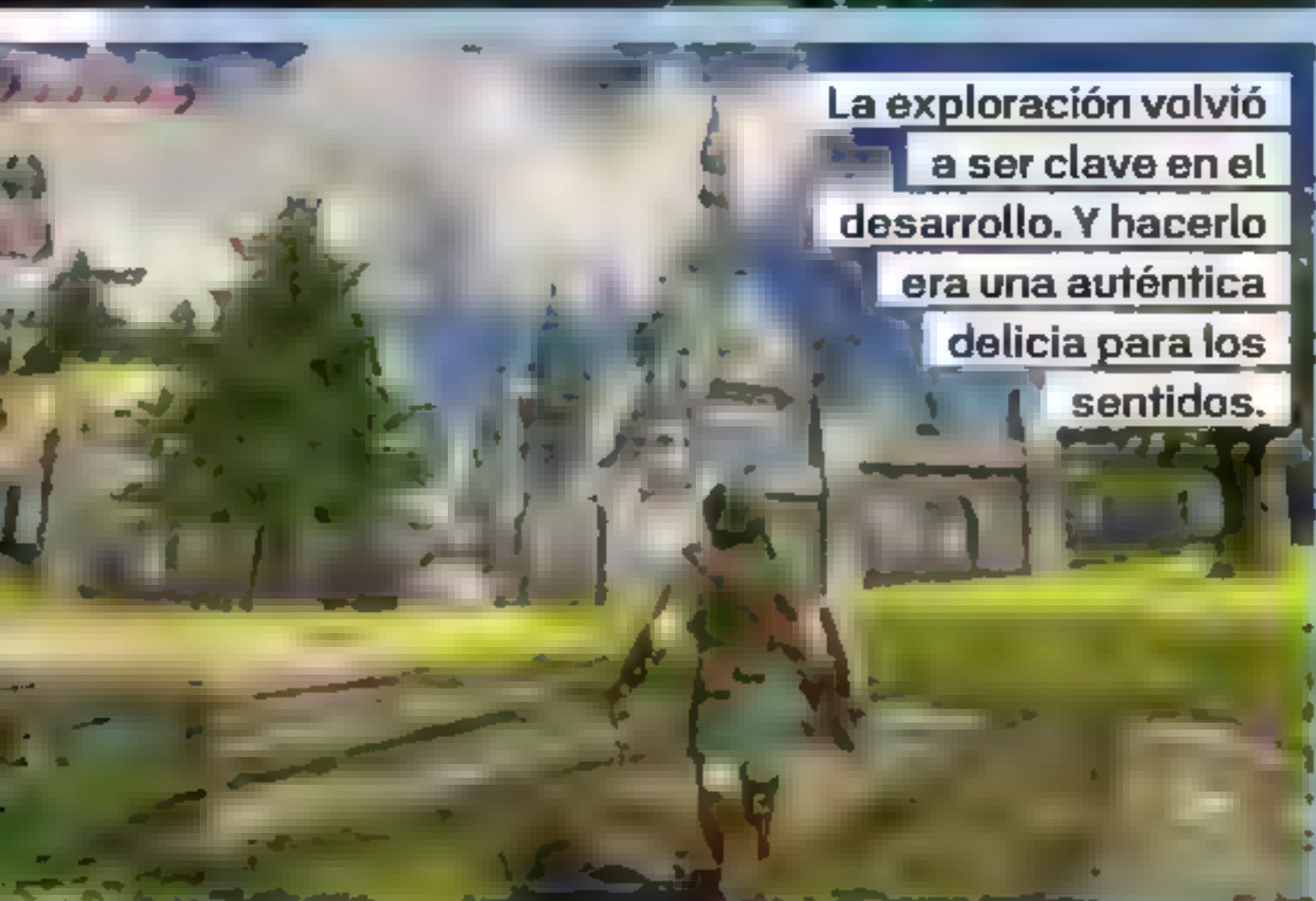
NUESTRO VEREDICTO

lo mejor	alternativas
<ul style="list-style-type: none"> LA JUGABILIDAD LO IMAGINATIVO 	<ul style="list-style-type: none"> Super Mario 64 Super Mario Bros.
lo peor	
<ul style="list-style-type: none"> EL DISEÑO DE LOS NIVELES UN PAR DE PROBLEMAS DE CÁMARA 	

GRAFICOS	SONIDO	DURACION	DIVERSION
...

PUNTUACIÓN FINAL 97

valoración
...

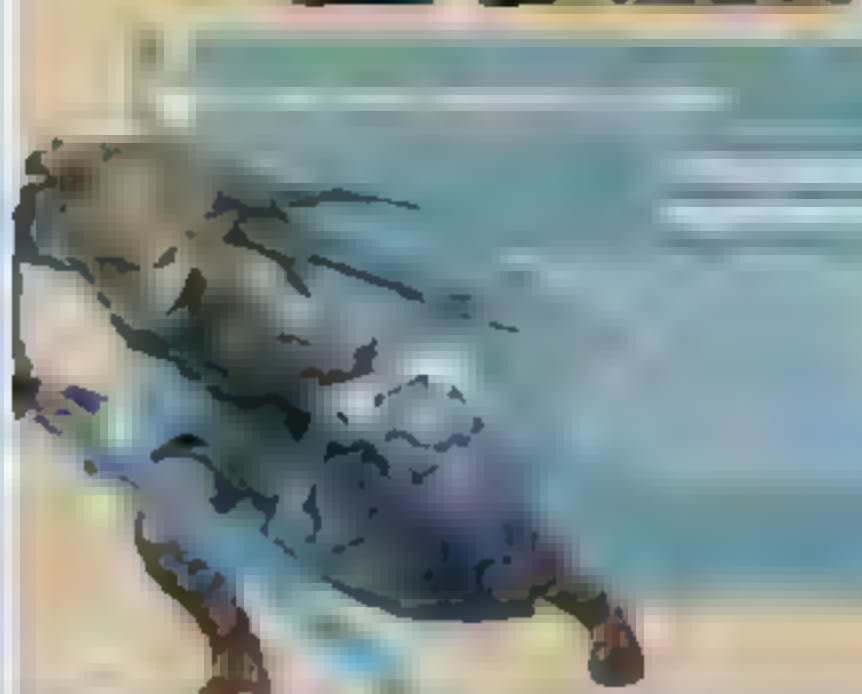


La exploración volvió a ser clave en el desarrollo. Y hacerlo era una auténtica delicia para los sentidos.

REPORTAJE



EL NUEVO SISTEMA DE CONTROL BRINDABA NUEVAS Y EXCITANTES POSIBILIDADES AL UNIVERSO DE LINK



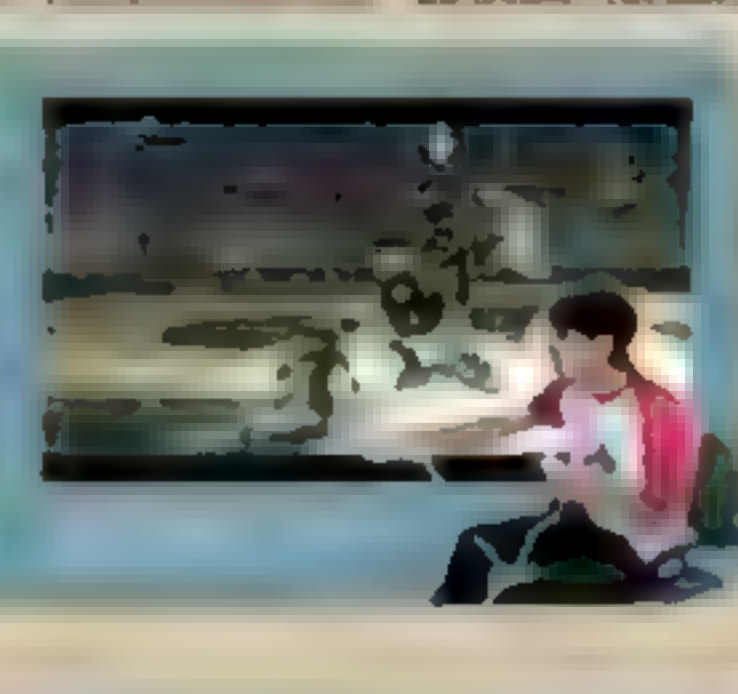
SU PASO POR la revista

Los continuos retrasos y cambios del juego hicieron que os habláramos de él durante muchísimos meses. Bueno, eso y que se trataba de una nueva entrega de Zelda. ¡Y pocas cosas nos emocionan tanto!

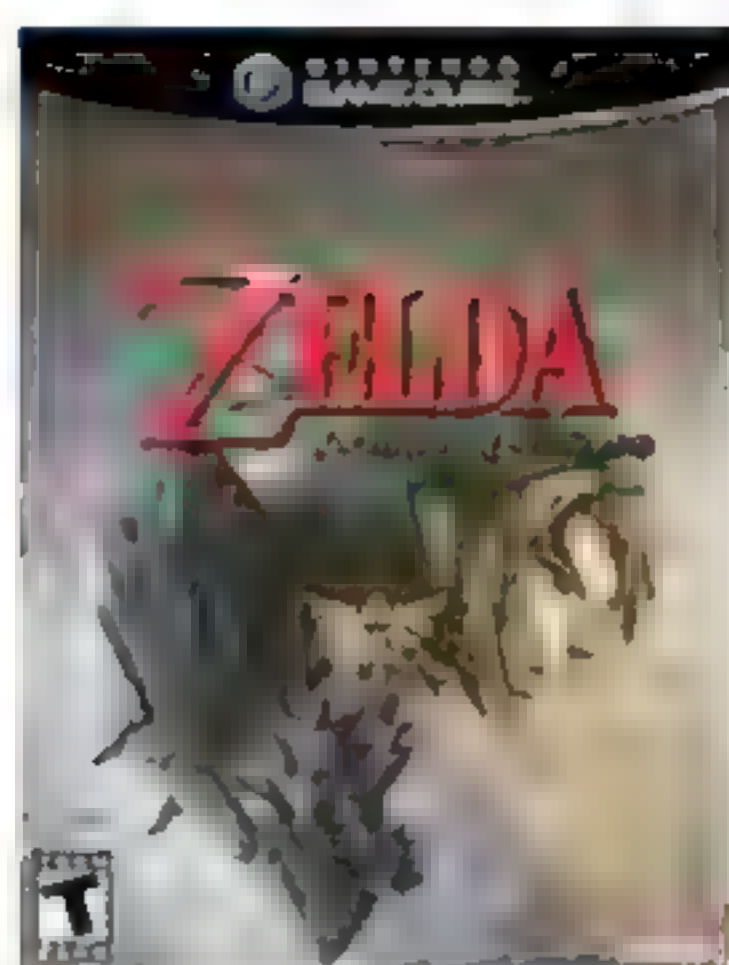
Toda la información sobre el juego se encontraba en la revista. Desde los primeros rumores hasta los últimos detalles, todo estaba allí. Y eso nos hacía muy felices.



La revista también incluía una sección de noticias sobre el mundo del videojuego. Desde los últimos lanzamientos hasta los próximos, todo estaba allí.



4 librando a hyrule de las sombras zelda twilight princess



- COMPAÑIA Nintendo
- CONSOLA: Wii/ GC
- AÑO: 2006
- N.º DE LA REVISTA: 185
- NOTA: 97

¡mosquis!

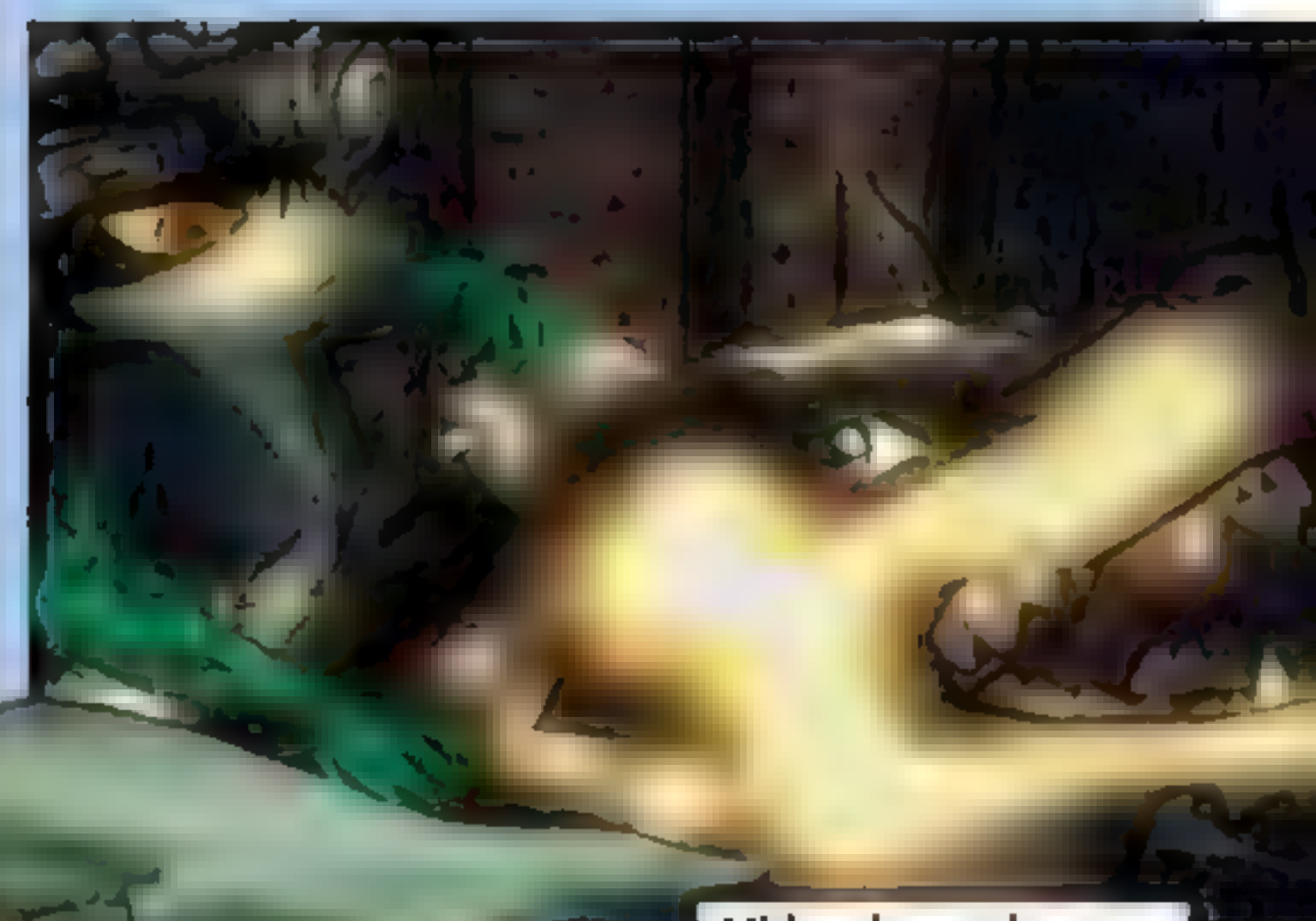
SE CREÓ PARA GAMECUBE, pero al final del desarrollo Nintendo hizo también la adaptación para Wii.

LINK ES ZURDO en la versión para GameCube, pero diestro en la de Wii. Se hizo para facilitar el control con Wiimote

Tras varios años de retraso, con cambio de plataforma incluido, Link regresó por fin a Hyrule para salvar a sus habitantes... ¡y para dejarnos totalmente alucinados!

La búsqueda de la princesa Zelda alcanzó unas cotas de épica e inmersión nunca antes vistas gracias esta maravillosa aventura, en la que Link debía recorrer Hyrule y su oscura dimensión alternativa: el Reino Crepuscular. Los elementos clásicos de la saga, como los combates en peligrosas mazmorras o los diálogos en diferentes aldeas, se fusionaron con atractivas novedades, como la posibilidad de convertir al Hyliano en lobo o los numerosos minijuegos, que nos permitían pescar o disputar combates de sumo, y que aprovechaban a la perfección las novedosas características del control de movimiento, en el caso de que tuviéramos la versión para Wii. ¡Una verdadera obra maestra!

Fue una de las últimas grandes aventuras que pudimos jugar en nuestra querida Game Cube.



Midna, la sombra que acompañaba a Link, le permitía también convertirse en lobo.



nuestra nota

La versión para Wii recibió un 95, mientras que la de GameCube obtuvo un 97. Ambas son geniales, pero tuvimos en cuenta la "juventud" de Wii, de la que confiábamos en que daría mucho más.



NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- EL APARTADO TÉCNICO: La versión para Wii, con su control de movimiento, es una verdadera obra maestra.
- ARGUMENTO, RITMO Y PERSONAJES: La historia es muy interesante y los personajes son muy buenos.

lo peor

- HA PASADO MUCHO TIEMPO SIN APARECER: La versión para GameCube, con su control de movimiento, es una verdadera obra maestra.
- NO ES MUY ORIGINAL: La historia es muy interesante y los personajes son muy buenos.

GRÁFICOS La versión para Wii, con su control de movimiento, es una verdadera obra maestra.

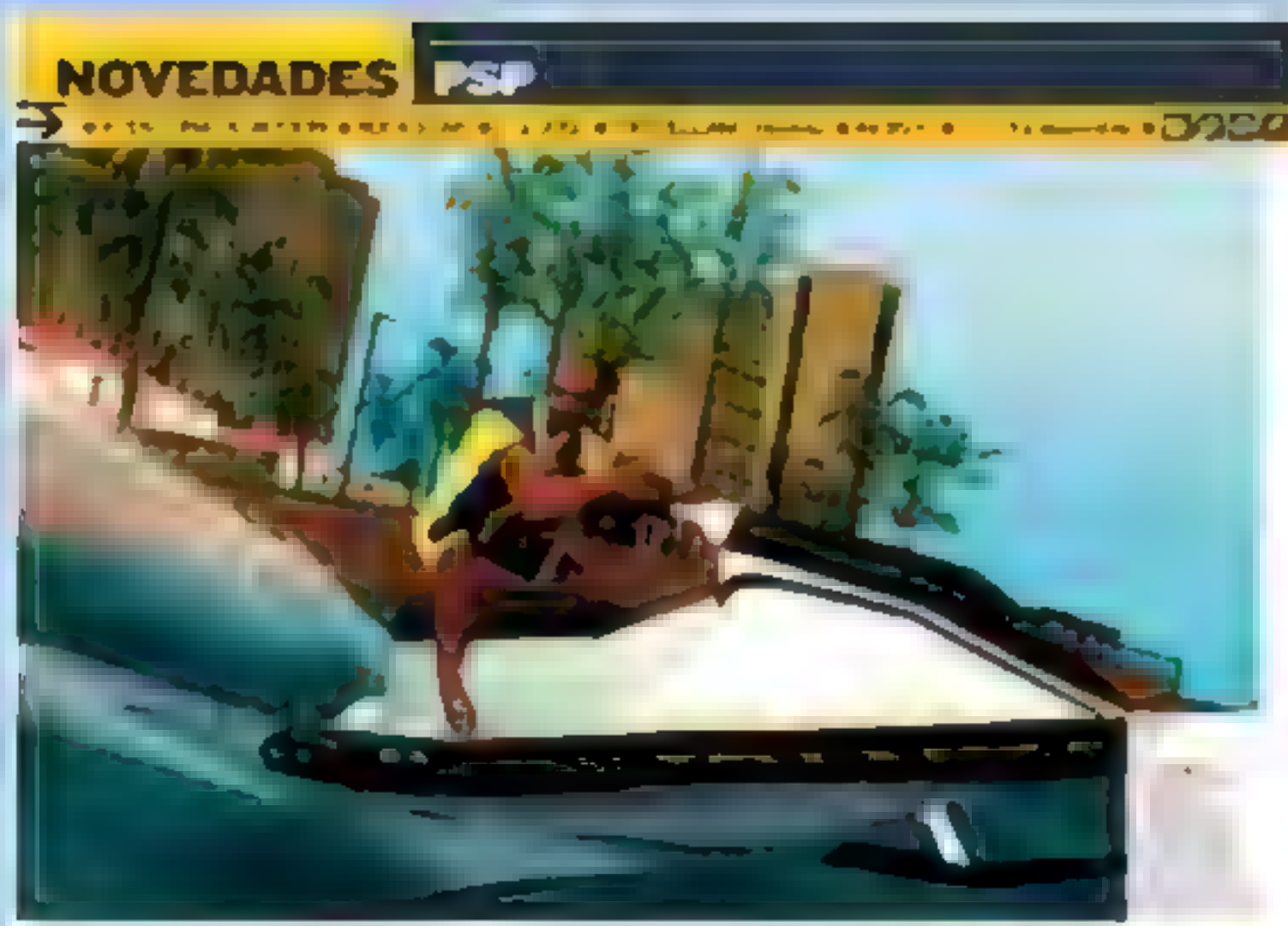
SONIDO La versión para Wii, con su control de movimiento, es una verdadera obra maestra.

DURACIÓN La versión para Wii, con su control de movimiento, es una verdadera obra maestra.

DIVERSION La versión para Wii, con su control de movimiento, es una verdadera obra maestra.

valoración
97





HISTORIAS DE LA VIDA

GTA VICE CITY STORIES

Rockstar le ha vuelto a jugar al ring, una vez más. La PSP no solo supera a su predecesor, sino que también ofrece una experiencia de juego única. Bienvenidos a la ciudad del vicio.



su paso por la revista

GTA Vice City Stories nos demostró las posibilidades que tenía nuestra PSP. Escenarios espectaculares y una libertad de juego increíbles llamaron la atención en nuestros análisis del juego.



corrupción de bolsillo gta vice city stories



- COMPAÑIA: Rockstar
- CONSOLA: PSP
- AÑO: 2006
- N° DE LA REVISTA: 182
- NOTA: 96

¡mosquis!

ES EL TERCER JUEGO más vendido de la historia de PSP. La primera posición es para GTA Liberty City Stories.

PHIL COLLINS, el artista británico, tenía un papel en el juego. ¡Hacia de sí mismo!

La fórmula *Grand Theft Auto* le cogió la medida a PSP y estrenó un nuevo juego aún más grande, completo y espectacular que el primero que salió para la consola portátil de Sony. ¡Bienvenidos a la ciudad del vicio!

Tras el éxito de *Liberty City Stories*, PSP volvió a cubrirse de luces de neón para alumbrar a la nueva entrega de *GTA*, ambientada en esta ocasión en *Vice City*, una particular versión de Miami en los años 80. Vic Vance, el protagonista, se desenvolvía como pez en el agua en esta corrupta ciudad, y nos acompañaba a lo largo de variadas misiones repletas de tiroteos, persecuciones policiales y con el políticamente incorrecto sentido del humor habitual. Entre "trabajito" y "trabajito", la gran sensación de libertad que nos proporcionaba perdernos por las calles de *Vice City* mientras jugábamos al golf, echábamos carreras de quads o, simplemente, causábamos el caos, convirtieron al título de Rockstar en uno de los mejores juegos del catálogo de la portátil de Sony, que demostró una vez más ser una máquina con unas capacidades alucinantes.



nuestra nota

La falta de originalidad de algunas misiones fue el único punto negativo que destacamos en nuestro análisis, en el que todas las puntuaciones alcanzaron un altísimo nivel. ¡Todo un juegoazo!

Conducir intoxicado, hacer de chófer para un anciano, o actuar en una película de terror eran algunas de las misiones de esta aventura

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

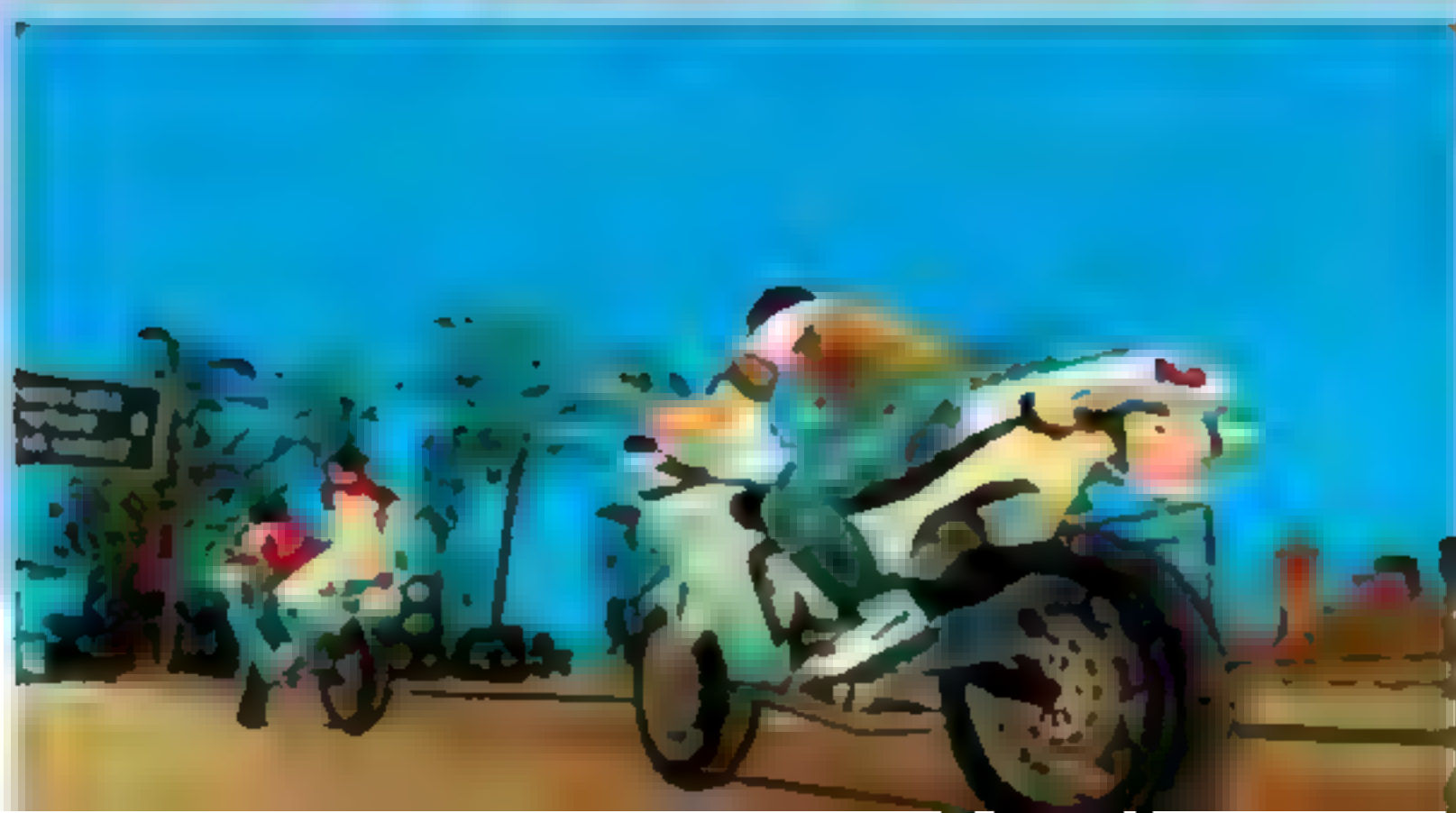
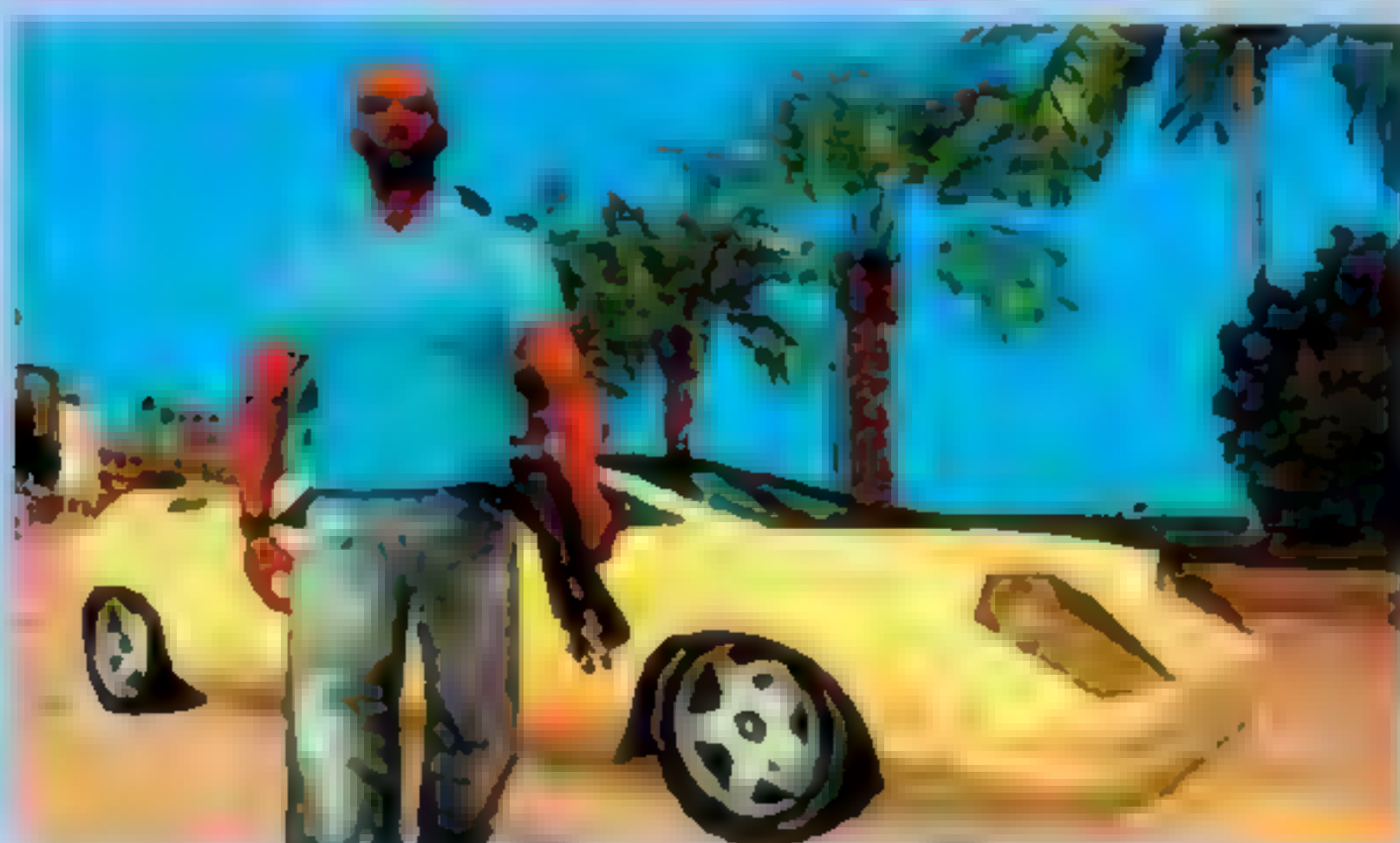
- EL GRAN NOVEL TÉCNICO
- EL ARGUMENTO

lo peor

- LOS PROBLEMAS CON LA TEXTURA
- ALGUNOS ESQUEMAS DE MISIONES

alternativas
Liberty City Stories es un juego de acción y aventura de gran calidad, pero con algunos problemas de textura y algunos esquemas de misiones repetitivos. Por otro lado, la libertad de juego es una gran ventaja.

valoración
GRÁFICOS
SONIDO
DURACIÓN
DIVERSION
PUNTUACIÓN FINAL 96



joyas de la época 2006-2007



NOVEDADES PlayStation 2



EL PRECIO POR la revista

PES era la serie futbolística predilecta de muchos de nuestros lectores, por lo que cada nueva entrega se convertía en noticia de primera plana. Esta nueva edición también recibió una gran cobertura.

La recreación de los rostros y gestos de los futbolistas más famosos estaba muy conseguida.

¡VIVA EL "JOGO BONITO"!

PRO EVOLUTION SOCCER 2008

Los centrocampistas están desbordados. Los delanteros son rápidos y los porteros les hacen falta brazos para salvar tantos goles. Desde el Real Madrid ha vuelto, y con más fuerza que nunca.

Esta es la gran novedad de la temporada. La serie de fútbol de Konami ha vuelto a la consola de Sony. Después de una ausencia de tres años, el juego de fútbol más vendido del mundo regresa a la PlayStation 2.

El juego de fútbol de Konami ha vuelto a la consola de Sony. Después de una ausencia de tres años, el juego de fútbol más vendido del mundo regresa a la PlayStation 2.

El juego de fútbol de Konami ha vuelto a la consola de Sony. Después de una ausencia de tres años, el juego de fútbol más vendido del mundo regresa a la PlayStation 2.

El juego de fútbol de Konami ha vuelto a la consola de Sony. Después de una ausencia de tres años, el juego de fútbol más vendido del mundo regresa a la PlayStation 2.

El juego de fútbol de Konami ha vuelto a la consola de Sony. Después de una ausencia de tres años, el juego de fútbol más vendido del mundo regresa a la PlayStation 2.

El juego de fútbol de Konami ha vuelto a la consola de Sony. Después de una ausencia de tres años, el juego de fútbol más vendido del mundo regresa a la PlayStation 2.

El juego de fútbol de Konami ha vuelto a la consola de Sony. Después de una ausencia de tres años, el juego de fútbol más vendido del mundo regresa a la PlayStation 2.

El juego de fútbol de Konami ha vuelto a la consola de Sony. Después de una ausencia de tres años, el juego de fútbol más vendido del mundo regresa a la PlayStation 2.



un jugador muy experimentado pes 2008



- COMPAÑIA. KONAMI
- CONSOLA. PLAYSTATION 2
- AÑO. 2007
- N.º DE LA REVISTA. 193
- NOTA. 97

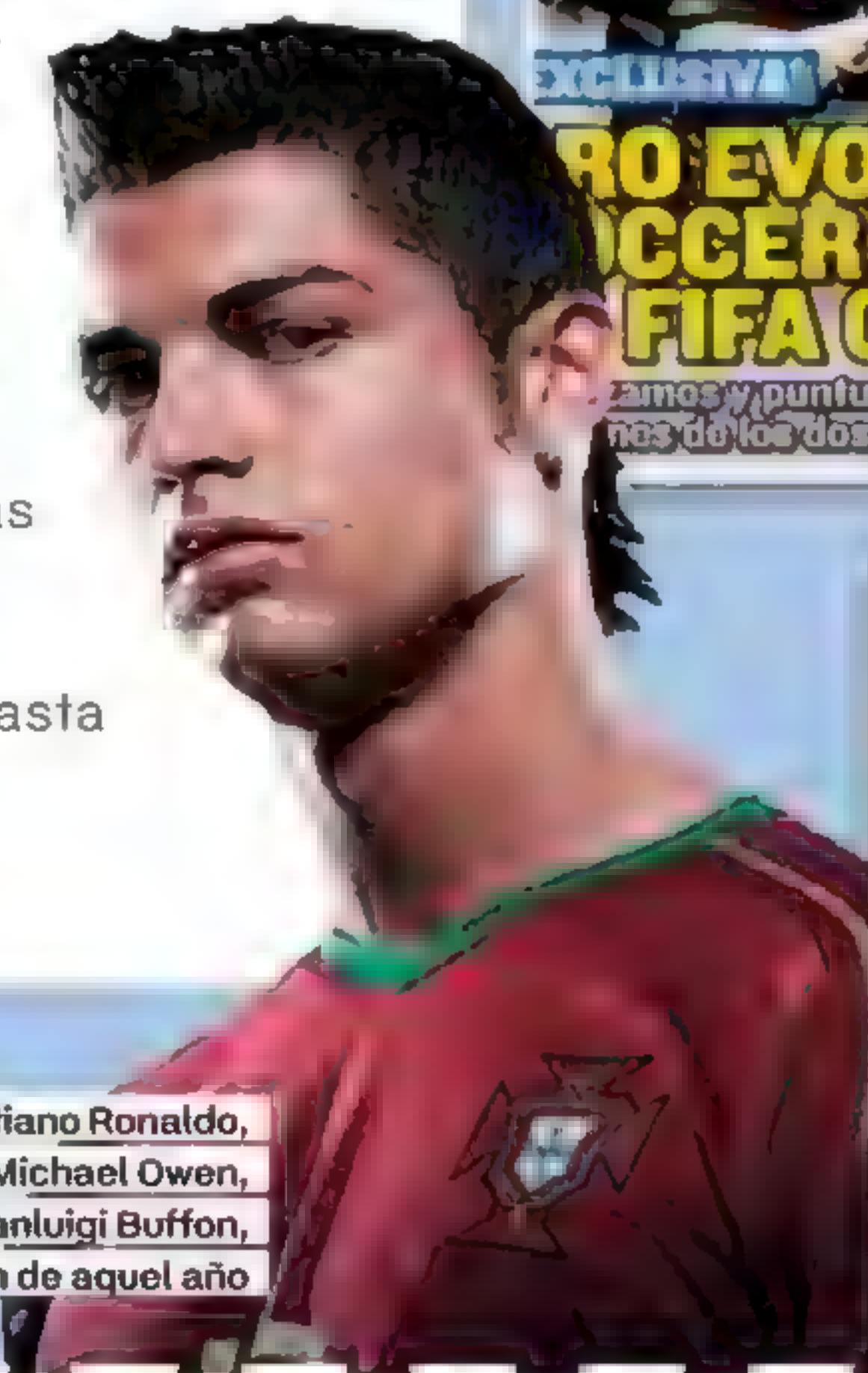
¡mosquis!

CRISTIANO RONALDO y Michael Owen protagonizaron la portada, y ambos han jugado en el Real Madrid

LA VERSIÓN PARA PS3 Y 360 salió al mismo tiempo, pero su nota en nuestra revista fue mucho más baja: un 91

Pro Evolution Soccer 2 y PlayStation 2 formaron un equipo imparable durante toda su carrera, y la "veteranía" de la consola de Sony permitió acoger a una de las mejores entregas de la serie futbolística.

Mantener la primera posición en la tabla, después de superar a FIFA en ventas durante la anterior temporada, era el objetivo principal de Konami con la nueva edición de Pro Evolution Soccer para PS2. Lejos de apostar por una revolución completa, los nipones mantuvieron la sólida base existente y le añadieron 2 nuevos modos de juego, una física mejorada del balón y un renovado sistema de Inteligencia Artificial, llamado "Teamvision", el cual hacía que los rivales "aprendieran" de nuestras jugadas para contrarrestarlas con más acierto. Estos ligeros retoques convirtieron a PES 2008 en un uno de los mejores simuladores de fútbol creados hasta la fecha en cualquier consola.



Un jovencísimo Cristiano Ronaldo, junto a Didier Drogba, Michael Owen, Steven Gerrard o Gianluigi Buffon, fueron la imagen de aquel año

nuestra nota

PES 2008 para PS2 tiene el honor de ser la entrega de la saga que mejor nota ha recibido en Hobby Consolas. Su increíble capacidad de diversión y realismo (para la época) le llevaron a lo más alto.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- LA SENSACIÓN DE JUGAR. Una sensación de juego muy real, con una física muy buena.
- LOS NUEVOS MODOS DE JUEGO. Los nuevos modos de juego añaden variedad al juego.

lo peor

- LAS LICENCIAS. No se han conseguido las licencias de algunos equipos.
- TIENE POCAS MEJORAS. El juego no ha mejorado mucho respecto al anterior.

alternativas

Este año, la guerra entre FIFA y PES sigue estando muy pareja. Las mejoras de PES 2008 son buenas, pero no suficientes para superar a FIFA.

GRÁFICOS

El juego de fútbol de Konami ha vuelto a la consola de Sony. Después de una ausencia de tres años, el juego de fútbol más vendido del mundo regresa a la PlayStation 2.

DURACIÓN

El juego de fútbol de Konami ha vuelto a la consola de Sony. Después de una ausencia de tres años, el juego de fútbol más vendido del mundo regresa a la PlayStation 2.

DIVERSIÓN

El juego de fútbol de Konami ha vuelto a la consola de Sony. Después de una ausencia de tres años, el juego de fútbol más vendido del mundo regresa a la PlayStation 2.

valoración

El juego de fútbol de Konami ha vuelto a la consola de Sony. Después de una ausencia de tres años, el juego de fútbol más vendido del mundo regresa a la PlayStation 2.

PUNTUACIÓN FINAL 97

Tirarse de la camiseta, hacer un piscinazo, regates que despiertan "OOOHS" de admiración en el público fueron nuevos movimientos de este PES.



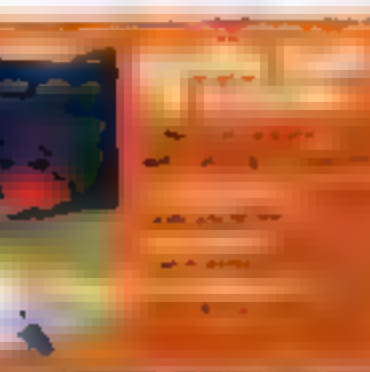
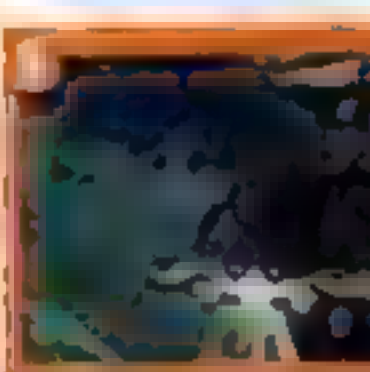
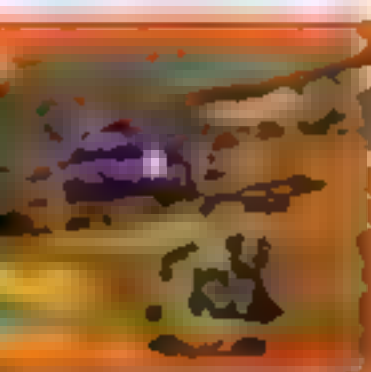
LA BATALLA MÁS GRANDE DE LA GALAXIA

HALO 3

Ya lo advertió el Jefe Maestro. Dijo que la batalla sería épica, su lucha a cualquier precio, y tras mucha espera por fin podemos ayudarle a derrotar a los enemigos de una contienda que hará historia.

EL Jefe Maestro es el jefe más poderoso que ha aparecido en la saga. Su poder es tan grande que puede destruir a los Spartans con un solo golpe. Su arma es el escudo de energía, que puede regenerarse si no se le da tiempo suficiente para destruirlo.

La batalla por el Anillo es la más grande que ha aparecido en la saga. Se trata de una batalla épica que dura más de 10 minutos. En ella, los Spartans luchan contra los enemigos en un campo de batalla que se va cambiando a medida que avanza la batalla.

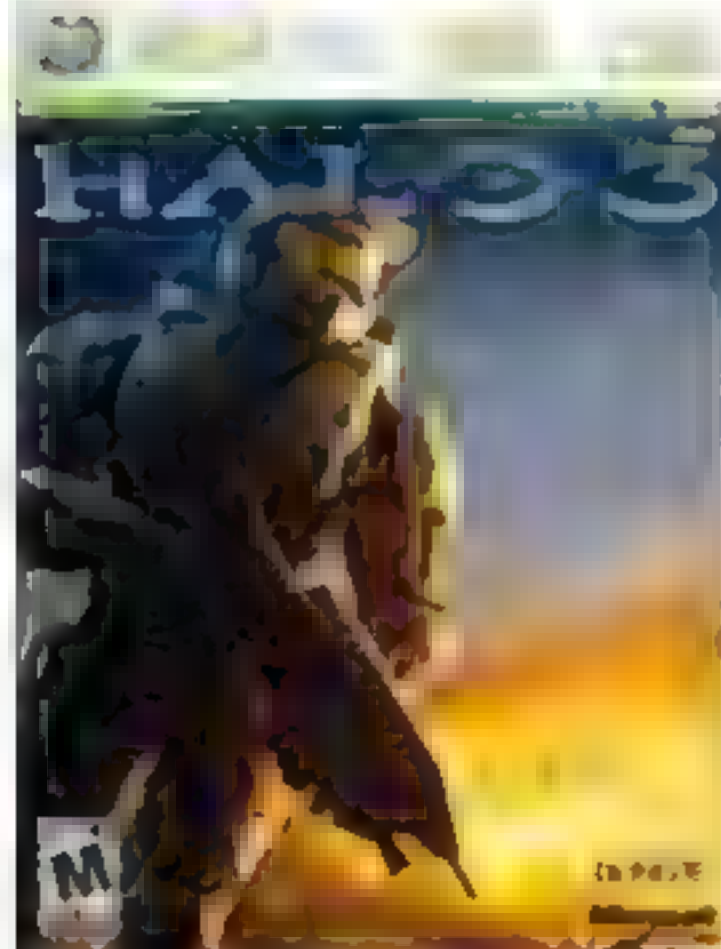


su paso por la revista

Comprobar cómo luciría Halo en Xbox 360 era uno de nuestros mayores deseos, por lo que no escatimamos en contenidos; noticias, reportajes, análisis y hasta una completa guía de armas y vehículos. ¡No faltó nada!

Lo pasamos bomba con el modo multijugador, ¡podías jugar partidas de hasta 16 jugadores!

7 diversión galáctica halo 3



- COMPAÑIA: Microsoft
- CONSOLA: Xbox 360
- AÑO: 2007
- N. DE LA REVISTA: 193
- NOTA: 96

¡mosquis!

CARLOS LÓPEZ ("Clopezi Spain") fue el ganador de un concurso de Microsoft. ¿El premio? ¡Poner su voz a algunos soldados del juego!

BILL GATES vendió en persona la primera copia oficial de Halo 3 a un jugador de Washington.

La saga más emblemática de Xbox dio un paso más en su escala evolutiva, trasladando su rico universo a una consola con una potencia descomunal.

El estreno de Halo en Xbox 360 no pudo ser más espectacular. Tras muchos meses de espera, el Jefe Maestro irrumpió en la nueva consola de Microsoft y golpeó al Covenant con más contundencia que nunca. Con una campaña épica y divertidísima, aunque algo corta, que potenciaba todos los elementos de los anteriores juegos hasta límites insospechados, el plato fuerte de esta tercera parte recayó en un increíble modo multijugador, que -gracias a las características técnicas de Xbox 360- nos hizo disfrutar como nunca en consola de unos combates en línea muy equilibrados, frenéticos y repletos de posibilidades. ¡Viva el Jefe!



La espectacularidad de las secuencias era tremenda.



nuestra nota

Halo 3 supuso una nueva confirmación de que Xbox 360 estaba destinada a hacer historia. Un juego sobresaliente para una consola inolvidable y que contribuyó a redefinir la industria.

Publicamos una guía completa para sacarle todo el jugo a este juegazo



NUESTRO VEREDICTO

lo mejor <ul style="list-style-type: none"> ● EL MULTIJUGADOR: El modo multijugador es el corazón del juego. Ofrece una experiencia de juego muy divertida y equilibrada. ● LA AMBIENTACIÓN: El mundo de Halo 3 es un mundo muy rico y detallado. La ambientación es excelente. 	lo peor <ul style="list-style-type: none"> ● LA CAMPAÑA EN LINEA: El modo multijugador en línea es muy divertido, pero la campaña en línea es muy limitada. ● LOS ENEMIGOS A VECES: Algunos enemigos son muy débiles y fáciles de derrotar.
--	--

GRÁFICOS : Los gráficos son muy buenos, pero no son tan impresionantes como los de Halo 2.	SONIDO : El sonido es muy bueno, pero no es tan impresionante como el de Halo 2.
DURACIÓN : El juego es muy largo, pero no es tan divertido como Halo 2.	DIVERSIÓN : El juego es muy divertido, pero no es tan impresionante como Halo 2.

valoración <p>El juego es muy bueno, pero no es tan impresionante como Halo 2. La ambientación es excelente, pero el modo multijugador en línea es muy limitado.</p>

PUNTUACIÓN FINAL 96

El control táctil hizo posible introducir muchas novedades en el desarrollo.



8 zelda phantom hourglass



- COMPAÑÍA: Nintendo
- CONSOLA: NDS
- AÑO: 2007
- N° DE LA REVISTA: 194
- NOTA: 96

Link "tocó" el cielo en su nueva aventura, totalmente jugable a través de la pantalla táctil de NDS,

La doble pantalla de DS se vistió de gala para recibir a Link, el héroe de *Zelda*. El nuevo control táctil permitió a Nintendo añadir puzles más elaborados, en los que podíamos escribir, y divertidos minijuegos a la clásica mecánica de la saga, que -también en esta ocasión- nos conquistó gracias su genial mezcla de combates y exploración por las tierras de Hyrule... ¡y por sus mares! ya que, como en *The Wind Waker*, un precioso barquito era uno de nuestros mejores aliados.

la revista

Nintendo prometió una revolución en la saga gracias a las características de NDS. Y nosotros les creímos ciegamente, lo que hizo que no le perdiéramos de vista.

EL HÉROE Y EL MAR

ZELDA: PHANTOM HOURGLASS

Para el aniversario número 20 de la saga Zelda, Nintendo decidió volver a jugar los mares de Hyrule. En esta ocasión, el héroe Link se embarca en un viaje que lo llevará a los confines más oscuros del mundo.



La opción "duelo" permitía batallas Wi-Fi para dos jugadores

nuestra nota

Por méritos propios, la aventura de Link se hizo con una de las mayores puntuaciones de DS hasta ese momento.

NUESTRO VEREDICTO	
la mejor	la peor
<ul style="list-style-type: none"> ● LA MEJORA: El control táctil de la DS. ● LA MEJORA: El control táctil de la DS. ● LA MEJORA: El control táctil de la DS. 	<ul style="list-style-type: none"> ● LA MEJORA: El control táctil de la DS. ● LA MEJORA: El control táctil de la DS. ● LA MEJORA: El control táctil de la DS.
la peor	la mejor
<ul style="list-style-type: none"> ● LA MEJORA: El control táctil de la DS. ● LA MEJORA: El control táctil de la DS. ● LA MEJORA: El control táctil de la DS. 	<ul style="list-style-type: none"> ● LA MEJORA: El control táctil de la DS. ● LA MEJORA: El control táctil de la DS. ● LA MEJORA: El control táctil de la DS.
PUNTUACIÓN FINAL 96	

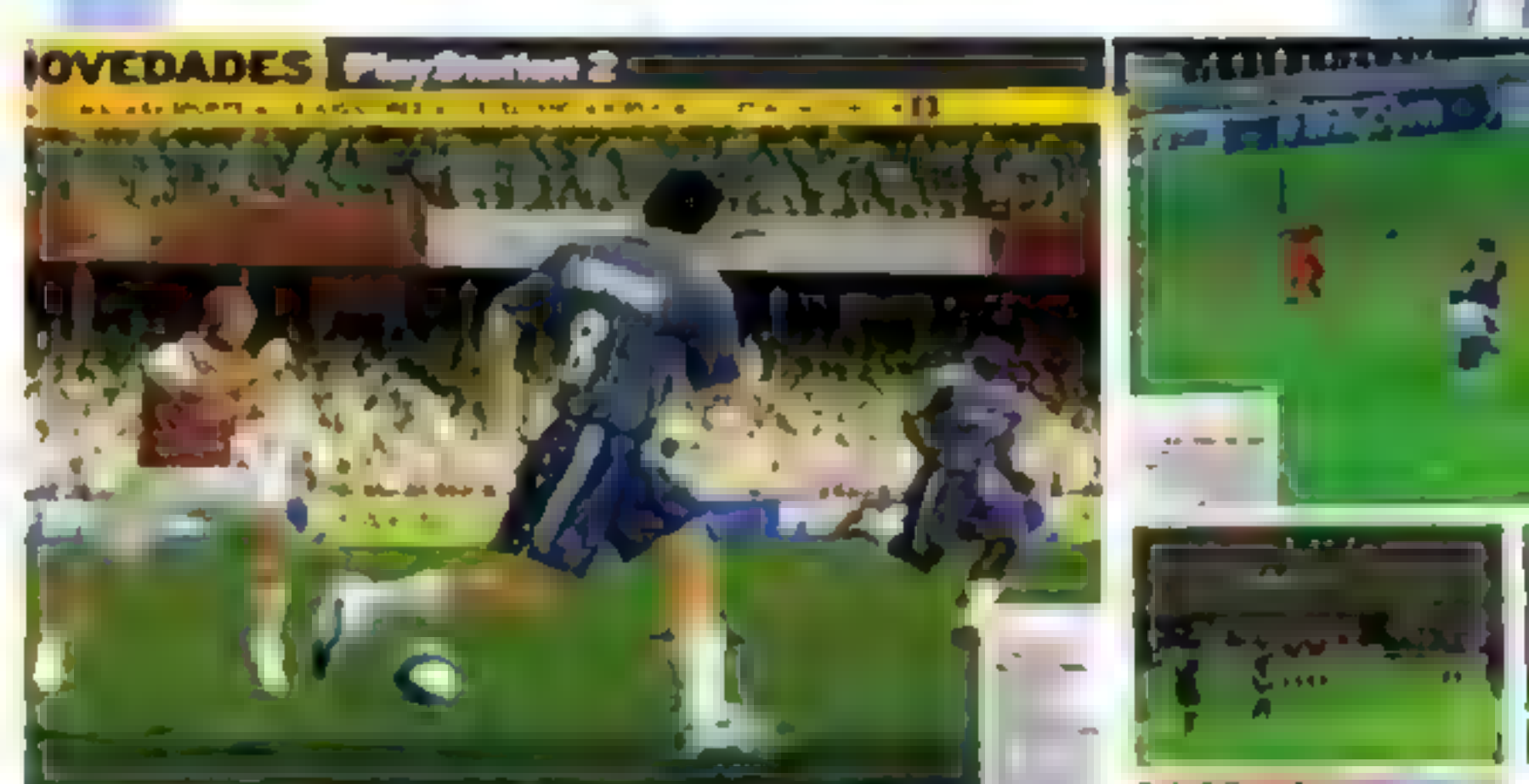
9 fifa 08



- COMPAÑÍA: Electronic Arts
- CONSOLA: PS2
- AÑO: 2007
- N° DE LA REVISTA: 193
- NOTA: 96

El fútbol al más alto nivel regresó a PS2 gracias a la nueva edición del "Dream Team" de Electronic Arts.

FIFA se renovó un año más y "colgó" al área un simulador espectacular, realista y con un abrumador número de licencias. Entre sus novedades, destacaron el Modo Conviértete en Profesional, que nos instaba a crear un futbolista desde cero, y un mejorado sistema de tiro y regates. Desde luego, todo un golazo de Electronic Arts que, como no podía ser de otra manera, cantaron su dúo de comentaristas: Manolo Lama y Paco González.



FÚTBOL ES FÚTBOL

FIFA 08

Quedaron sus días de serie, entrenador, jugador, equipo. Todo eso que hacen a un jugador, a un equipo, a un mundo del fútbol en esta saga, que sigue tan completa como siempre.

la revista

Sus cifras eran de locura: más de 15.000 jugadores reales y 30 ligas hicieron de este FIFA uno de nuestros favoritos. ¡Toda la magia del fútbol cabía en un solo juego!



Las animaciones también mejoraron en esta nueva entrega de la serie.



Este año todas las consolas tuvieron su propia versión de FIFA.

nuestra **nota**

FIFA se iba superando cada año, con mejoras en los modos de juego. Y nosotros no podíamos disfrutarlo más

REPORTAJE	valoración
GRÁFICOS Las gráficas mejoraron mucho en esta versión, especialmente en los detalles de los jugadores y el estadio. SONIDO El sonido de los jugadores y el estadio era muy bueno. DURACIÓN El juego duraba bastante tiempo, lo que era una ventaja. DIVERSION El juego era muy divertido y se podía jugar con amigos.	PUNTAJACIÓN FINAL 96



Los combates eran frenéticos y suponían el grueso del juego.



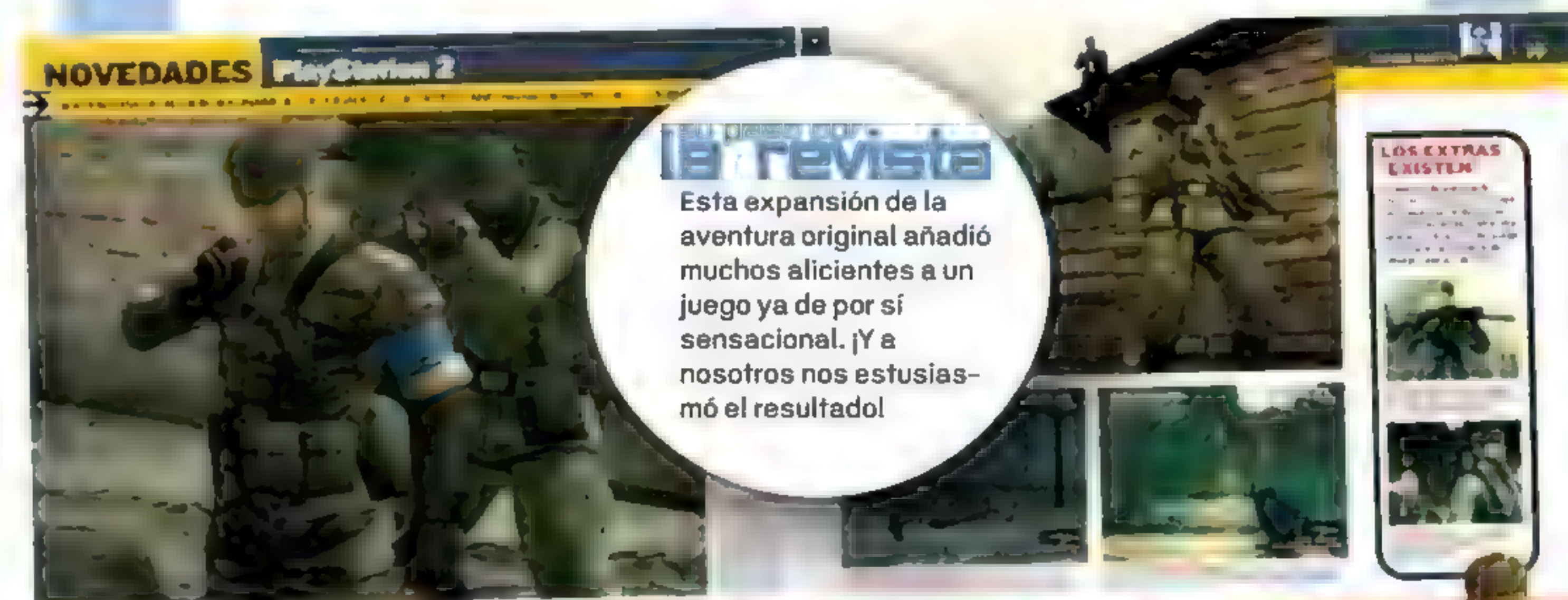
10 mgs 3 subsistence



- COMPAÑÍA: Konami
- CONSOLA: PS2
- AÑO: 2006
- N° DE LA REVISTA: 181
- NOTA: 97

Casi por sorpresa, esta edición especial de *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* llegó a España y nos hizo redescubrir la historia original.

El Gran MGS 3: Snake Eater recibió esta versión ampliada que incluía muchas novedades: las más importantes fueron una nueva vista "libre" y un exclusivo modo online de hasta 8 jugadores. Pero sus 3 DVDs escondían muchas otras sorpresas, como las versiones originales de los *Metal Gear* de MSX... ¡y hasta un tráiler del esperadísimo *Metal Gear Solid 4*! Nunca Snake nos había ofrecido tanto, por lo que no nos quedó otra que regresar a la jungla.



Esta expansión de la aventura original añadió muchos alicientes a un juego ya de por sí sensacional. ¡Y a nosotros nos entusiasmo el resultado!

INFILTRACIÓN DE LUJO

MGS 3: SUBSISTENCE

Aunque el principal atractivo de este juego es el modo de juego en sí mismo, el juego también ofrece una gran variedad de extras, como los mapas de la historia original y los mapas de la historia de Subsistence.

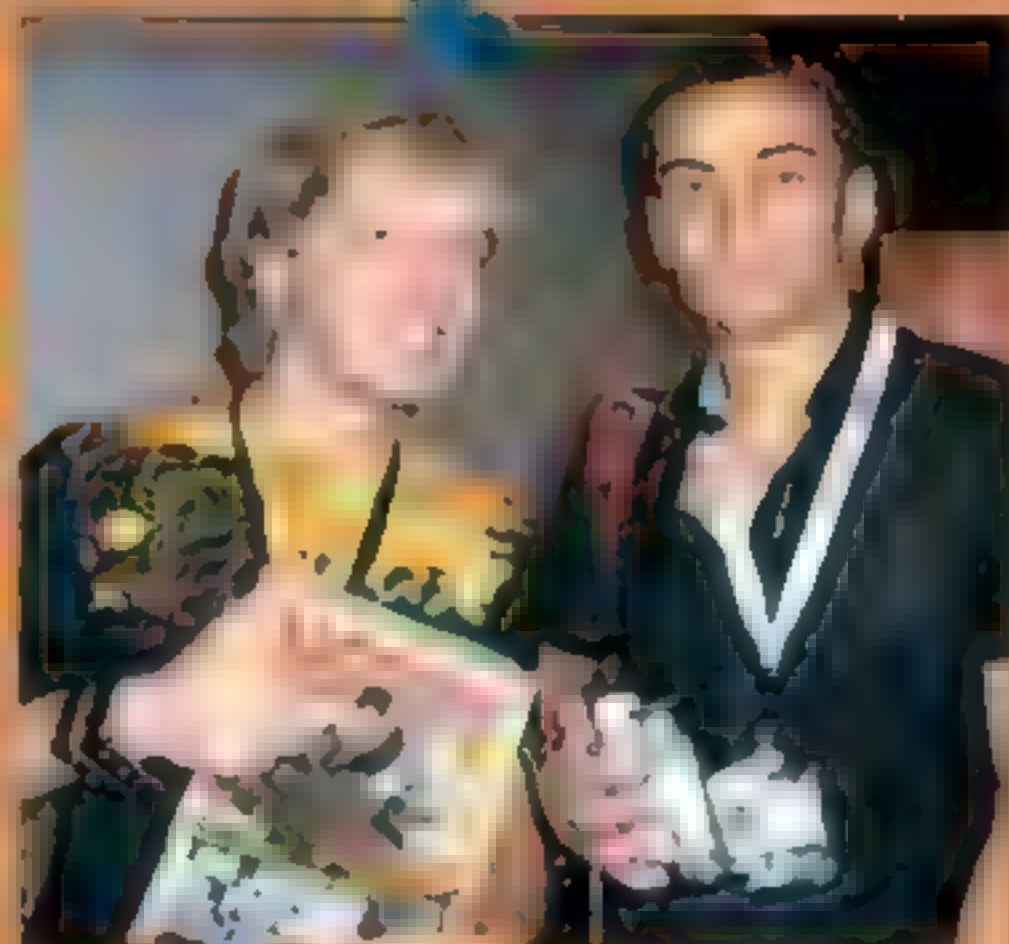
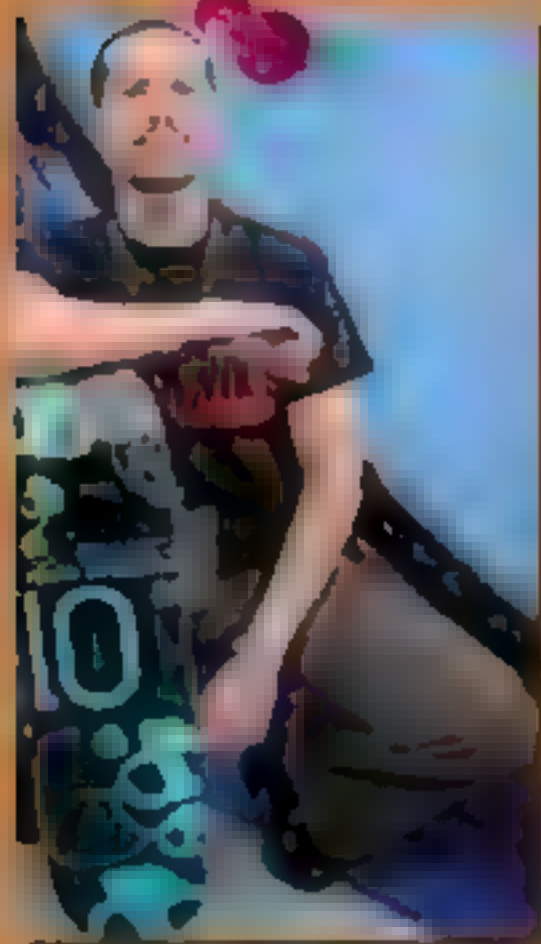
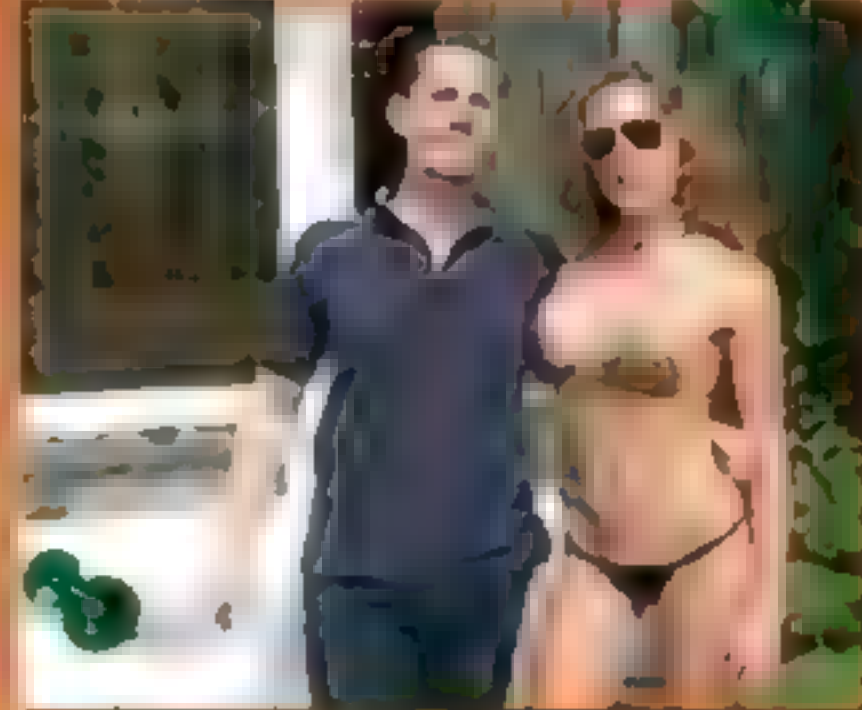
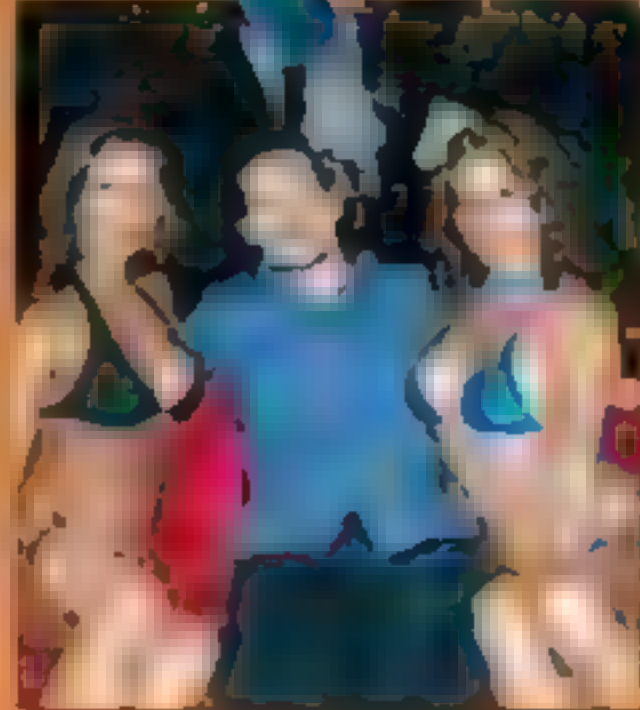
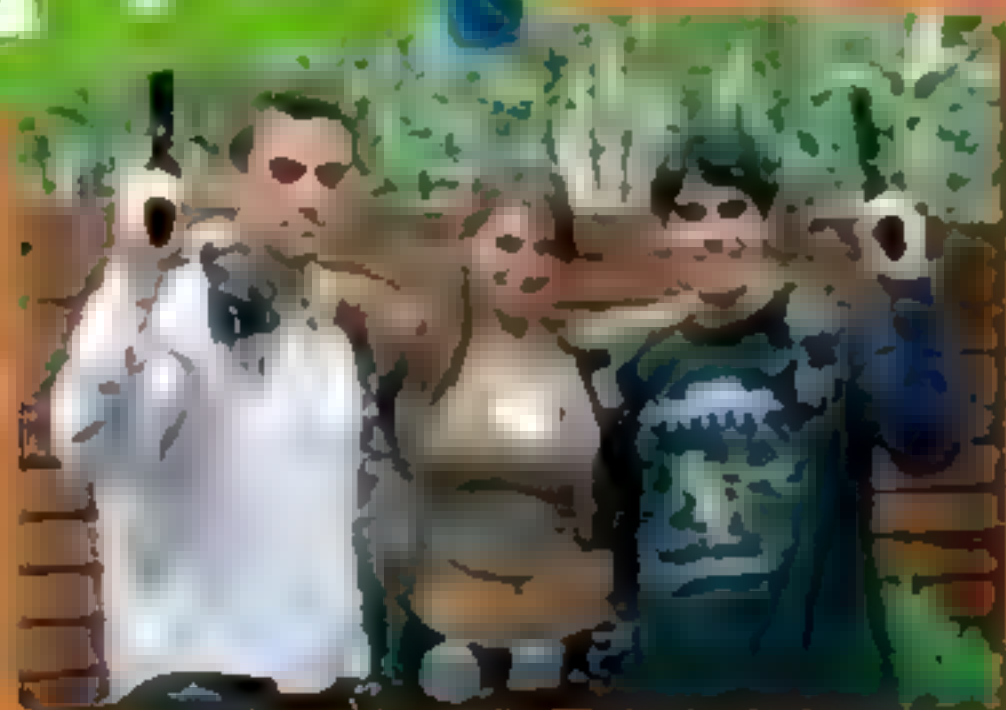
El juego también ofrece una gran variedad de extras, como los mapas de la historia original y los mapas de la historia de Subsistence.



nuestra **nota**

Sus extras eran tan molones... ¡que hasta recomendamos el juego para los poseedores del título original!

REPORTAJE	valoración
GRÁFICOS Las gráficas mejoraron mucho en esta versión, especialmente en los detalles de los jugadores y el estadio. SONIDO El sonido de los jugadores y el estadio era muy bueno. DURACIÓN El juego duraba bastante tiempo, lo que era una ventaja. DIVERSION El juego era muy divertido y se podía jugar con amigos.	PUNTAJACIÓN FINAL 97



MOMENTOS IRREPETIBLES

En esta época nuestro "corcho" se llenó de imágenes de los miembros de la redacción posando en lugares paradisíacos, al lado de estrellas como Leo Messi o Cliff Bleszinski... y también junto a alguna que otra chavala. ¡Lo que fuera por nuestros lectores!

curiosidades de la revista

Viajes por medio mundo, encuentros con nuestros lectores, celebraciones de aniversario... y hasta alguna que otra sonada polémica. ¡Lo que dieron de sí estos dos años!



PÓSTERS INCREIBLES

Nuestros posters no faltaron a su cita mensual, y la mayoría fueron alucinantes. ¡Aquí tenéis algunos ejemplos!



2º Concurso antipiratería

Tras el éxito de nuestra primera iniciativa, organizamos un nuevo concurso para luchar contra la piratería. El ganador, que se lució con un originalísimo cartel, consiguió un premio de... ¡3000 eurazos!

23



Lectores creativos

En otro de nuestros concursos os propusimos que nos mandarais creaciones propias basadas en *Resident Evil*. Como siempre, vuestra enorme respuesta y creatividad nos dejó absolutamente asombrados. ¡Qué cracks!



Esta terrorífica criatura le sirvió a un lector para ganar el concurso... ¡y 1600 euros!

especial 15 años hobbyconsolas

HOBBYCONSOLAS EN EL SECTOR

LÍDER EN VENTAS Y PRESTIGIO

Líder en ventas... no sólo en España

Con los más grandes y famosos

Las mejores exclusivas

En todos los eventos

A la cabeza

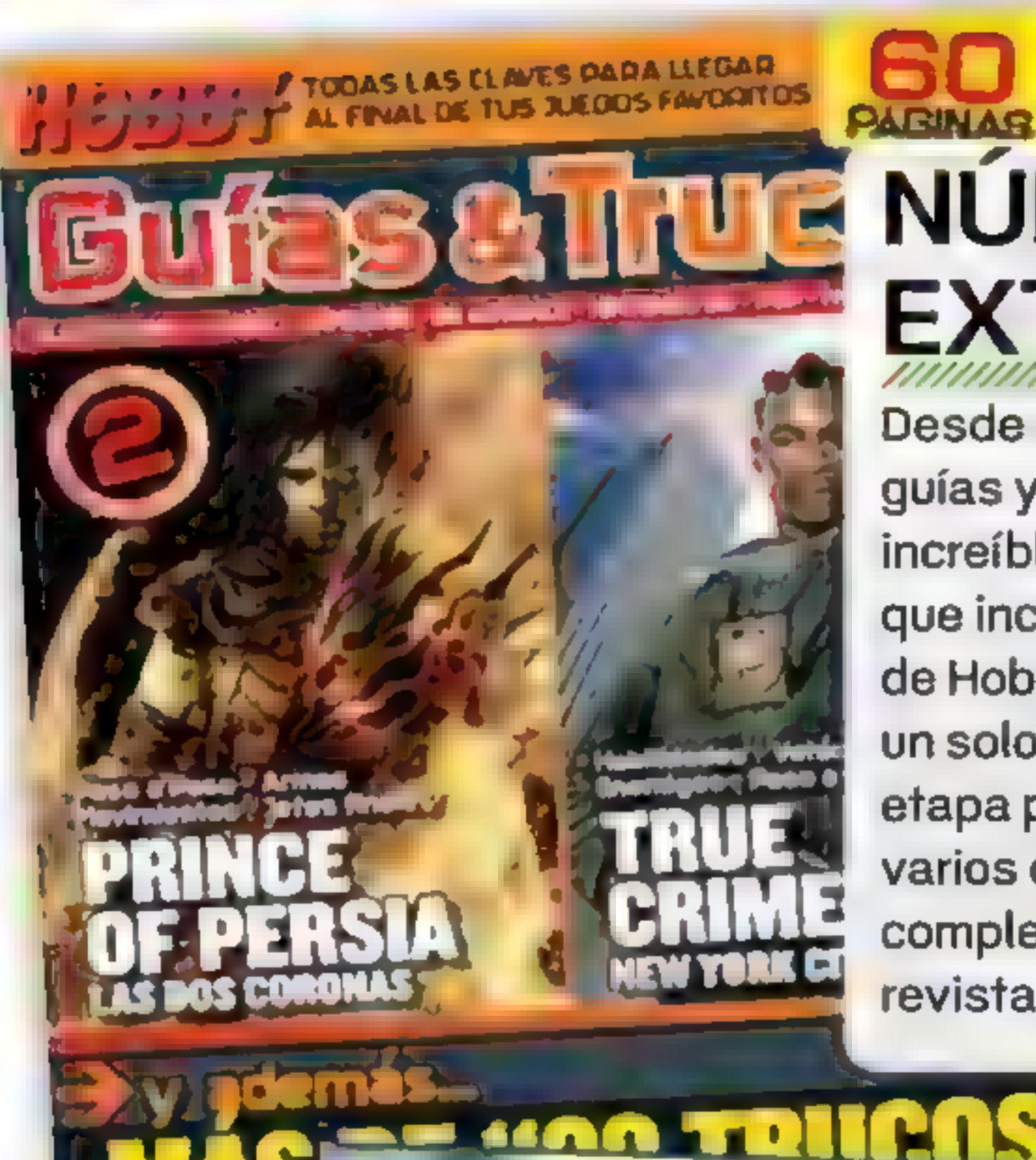
Desde su nacimiento, Hobby Consolas ha sido la publicación líder en el sector de las revistas especializadas en videojuegos para consola, y aquí recopilamos algunos de nuestros logros.

LOS MEJORES JUEGOS

JUEGOS EN EL RECUERDO

Juegos para recordar

Los juegos siempre han sido los protagonistas indiscutibles de nuestra revista, y en el suplemento repasamos algunos de los títulos que más nos habían marcado en esos 15 años.



NÚMEROS EXTRA

Desde especiales de guías y trucos a un increíble anuario en CD, que incluía 12 números de Hobby Consolas "a un solo click", en esta etapa publicamos un varios especiales que complementaban a la revista.

¡TODO UN AÑO DE HOBBY CONSOLAS EN UN CD!

Las "nuevas tecnologías" nos permitieron crear este genial anuario de 2005 en CD Rom.



1. BUSCA

2. CONSULTA

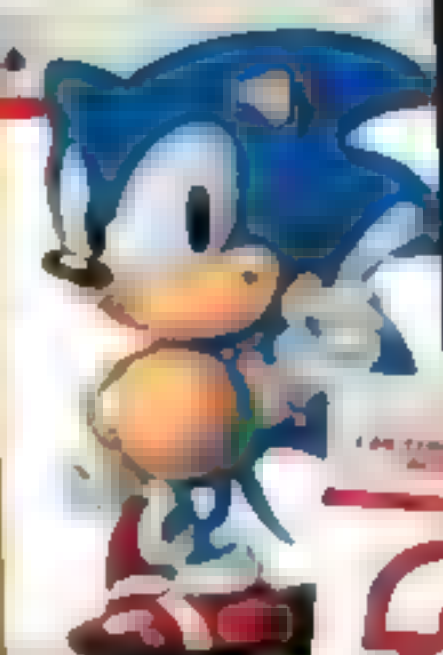
3. IMPRIME

1991

Toda saga tiene un comienzo



El Rolls Royce de las consolas



Sonic el huracán azul

Super Mario NES alcanza

Y cumplimos quince años

¿Te acuerdas?

Repasamos, año por año, los mejores momentos de la revista, desde su creación, en 1991, hasta 2006, año en el que celebramos nuestro decimoquinto aniversario.

SI MEZCLAMOS LO MEJOR DE CADA SISTEMA...

¡Creamos la consola definitiva!



CREANDO LA WiiSTATION 360

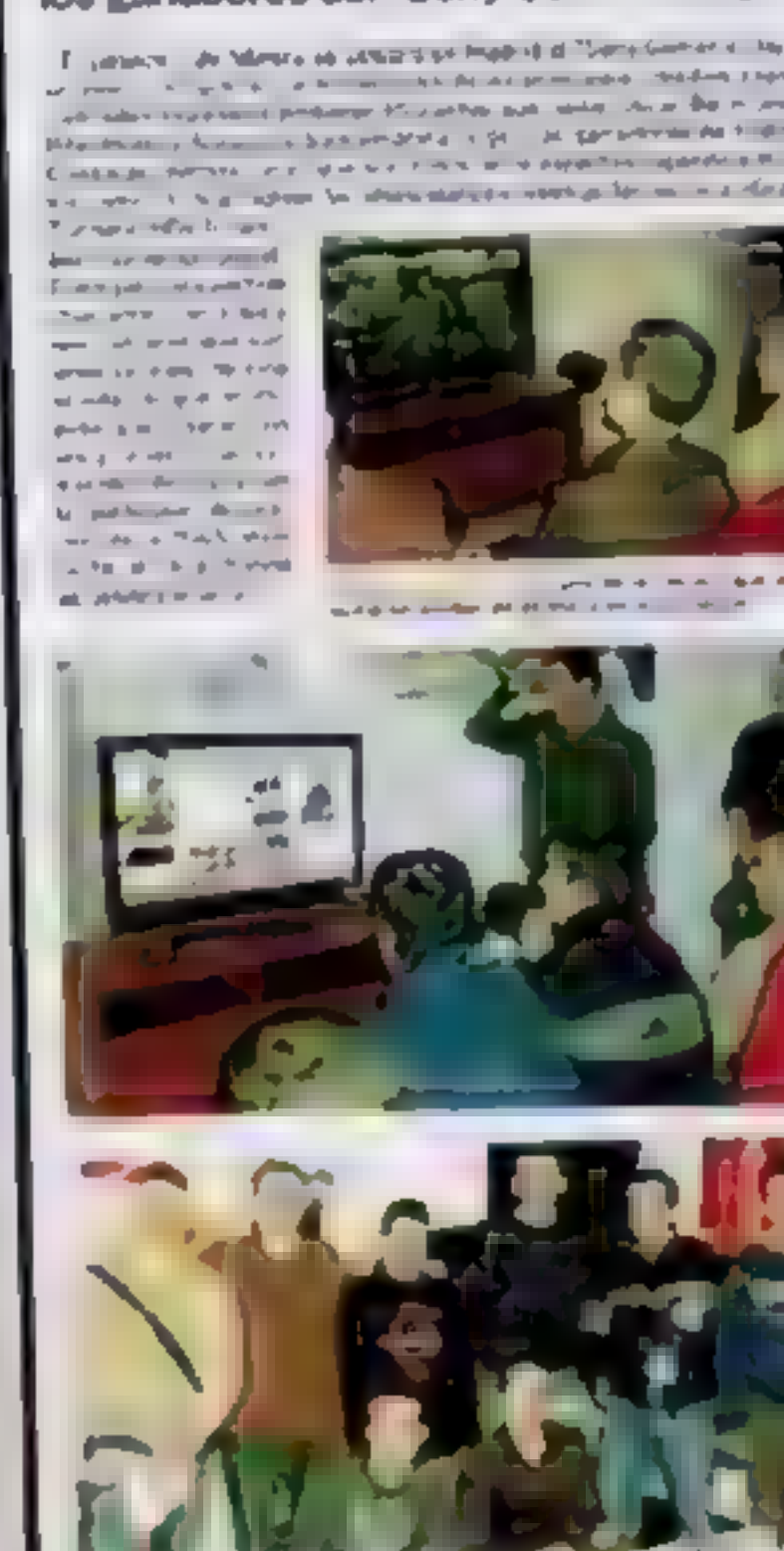
¿Qué pasaría si mezclásemos lo mejor de las 3 consolas más potentes del momento? ¡Pues que nos daría una máquina tan molona como esta!

Un mundo de posibilidades

EVENTO=PLAYSTATION 2

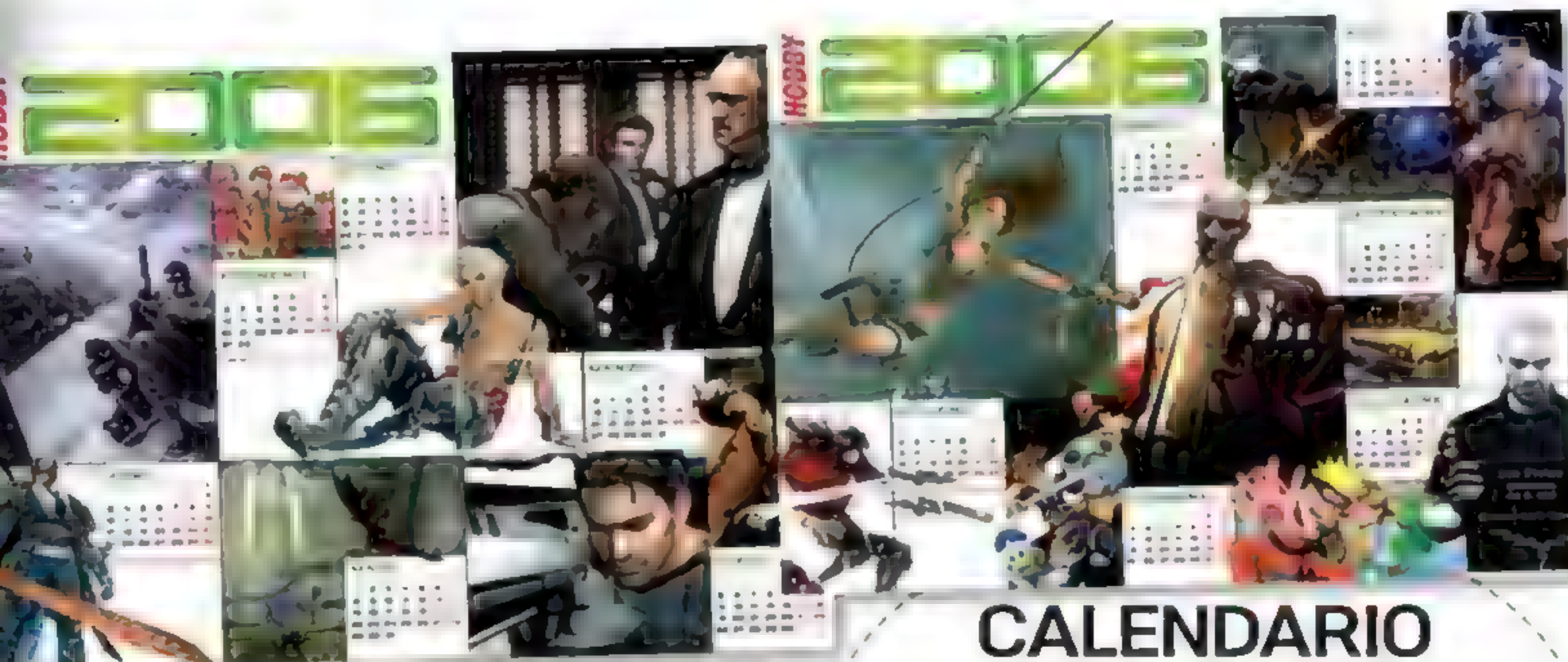
Nuestros lectores ya han probado una PS3

Primer contacto con la consola de los ganadores del "Sony Gamer's Day"



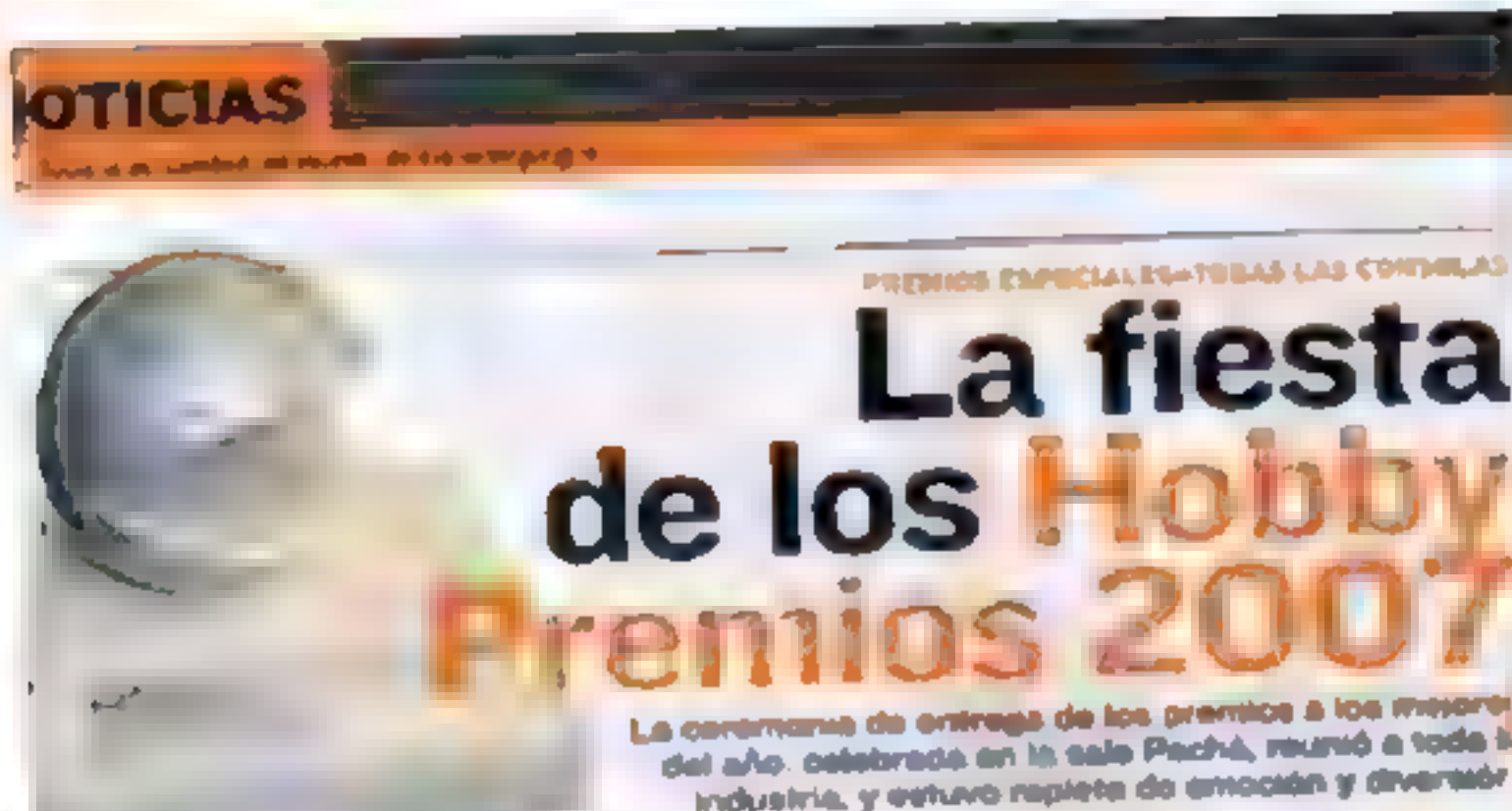
Con los lectores

Nunca hemos perdido la oportunidad de compartir momentos con nuestros lectores, y en esta etapa uno de los mejores encuentros que recordamos fue cuando os invitamos a probar PS3 antes que nadie en España. ¡Estábamos todos emocionados con aquel genial acontecimiento!



CALENDARIO CONSOLERO

Otro de nuestros clásicos regresó a finales de 2005, cuando os regalamos un calendario para el nuevo año en el que no faltaban los juegos más esperados.

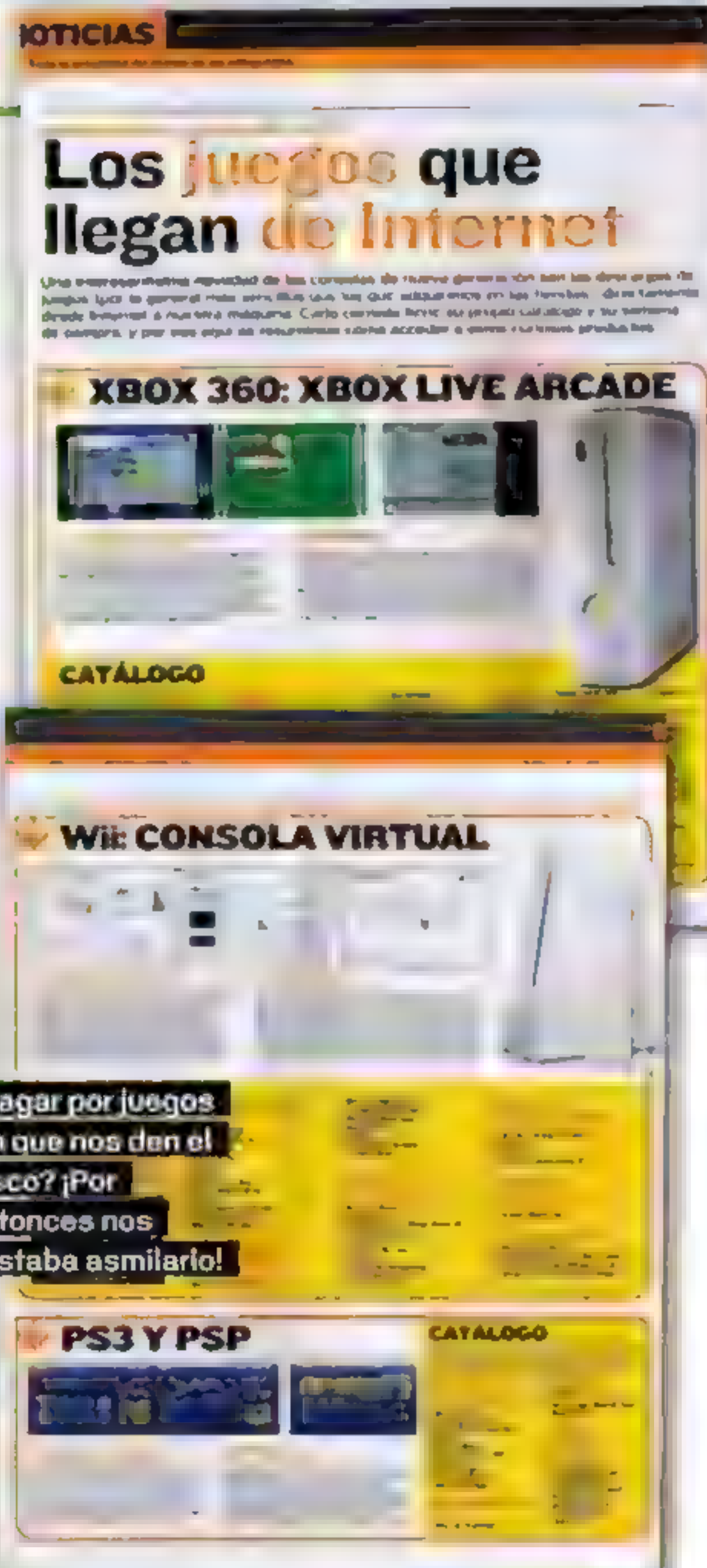


CAMPEONES ABSOLUTOS

Consola del año: PS2 Y XBOX 360
Juego del año: CEANG OF WAR

PREMIANDO A LOS MEJORES

Y hablando de clásicos... ¡no podía faltar nuestra gala anual de los Hobby Premios! Por entonces era ya uno de los grandes eventos del sector.



Aprende con Hobby

La llegada de las nuevas consolas trajo consigo una gran novedad: los juegos descargables. Y ahí estábamos nosotros para explicaros cómo funcionaba esa prometedora posibilidad.



NÚMERO 172. El primer número del año 2006 trajo al juego de *El Padrino* en portada y, además, incluyó unas pegatinas de lo más molonas para personalizar nuestras PSP.



NÚMERO 173. PlayStation 3 estaba muy cerca, y *Metal Gear Solid 4* fue el encargado de protagonizar una portada en la que os anunciábamos los primeros bombazos de la consola.



NÚMERO 174. Lara Croft, una habitual de nuestras tapas, volvía a la primera plana de la actualidad para anunciar su nuevo juego: *Tomb Raider Legend*. Ah, ¡y también nos regaló un póster gigante!

marchando una de tapas

Esta etapa fue muy intensa: nuevas consolas, la presentación de personajes inéditos y, muchas, muchas sorpresas más. ¡Así se reflejó en nuestras portadas!



especial del e3 con todas las
nuevas consolas

EL NÚMERO 177 fue uno de los que más nos costó sacar adelante en este periodo de la revista. Recién aterrizados del E3 y con el cierre de edición casi encima, preparamos un suplemento especial de 48 páginas en el que os contamos todo lo que dio de sí la feria, que no fue poco; nuestras primeras partidas a consolas de nueva generación, información de los 100 mejores juegos del evento y una seleccción de las mejores imágenes del show. ¡Más completo imposible!



NÚMERO 175. Tras una larga espera, *Dragon Quest El Periplo del Rey Malito* para PS2 se estrenaba en España, y dos de sus héroes fueron los encargados de anunciaros nuestro análisis en exclusiva.



NÚMERO 176. El presente de Xbox 360 ya era muy atractivo, pero su futuro era realmente prometedor, y en este número nos marcamos un brutal reportaje con los jugazos que llegarían a corto plazo.



NÚMERO 178. *Pro Evolution Soccer 6* fue el protagonista de la portada de este número, que ocultaba un regalo impagable en su interior: nada menos que un DVD con lo mejor del E3 2006.



NÚMERO 179. Kratos, el Dios de la Guerra, se mostró así de desafiante en esta portada. ¿El motivo? controlar que nuestro reportaje de los 10 grandes juegos que llegarían a PS2 estaba a la altura.



NÚMERO 181. La versión digital de Ronaldinho, que en aquella época militaba en las filas del FC Barcelona, también corrió al kiosco para leer nuestro especial de juegos de fútbol.



NÚMERO 182. ¡Link había vuelto! Y si su regreso ya era emocionante por sí solo, encima lo hacía en Wii, la nueva consola de Nintendo a la que todavía estábamos deseando sacarle todo el partido.



NÚMERO 183. 8 números después, *Gears of War* regresaba al escaparate de Hobby Consolas para demostrar su poderío y, de paso, avisaros de que ya habíamos realizado el análisis del juego.



NÚMERO 184. ¡Menudo 2007 se avecinaba! Nada menos que 100 jugazos, entre los que se encontraba *Assassin's Creed*, se adelantaron en el tiempo para formar parte de nuestro súper reportaje



NÚMERO 185. La larga espera había merecido la pena; el estreno de *Final Fantasy XII* en España vino acompañado de nuestro extenso análisis y de la enorme calidad que todos esperábamos.

todas las portadas
2006-2007

JUEGOS PARA TODAS LAS CONSOLAS
GAMECUBE • NINTENDO DS • PSP • XBOX 360 • PS3 • WII • GBA • N-GAGE

HOBBY CONSOLES

¡EXCLUSIVA!

Grand Theft Auto Vice City Stories

¡Todo sobre el nuevo capítulo de la aventura más salvaje!

PRIMICIA

FIFA 07

El mejor fútbol, analizado a fondo



¡BRUTAL!

MORTAL KOMBAT ARMAGEDDON

Alucina con el último torneo del polémico juego de lucha

1991-2006
Un viaje a través de la historia de las consolas

15

2'99 €

SUPLEMENTO ESPECIAL ANIVERSARIO

¡REPASO A 15 AÑOS DE DIVERSIÓN!

MIRA EN LA PARTE DE ATRÁS →

15 años de diversión con hobby consolas

EL NÚMERO 180 fue muy especial para nosotros, ya que coincidió con el 15 aniversario del nacimiento de Hobby Consolas. Para celebrarlo os regalamos un fantástico suplemento, que podéis ver destripado en la sección de curiosidades, y nuestro deseo fue llegar -como mínimo- a cumplir otros 15. ¡De momento vamos por buen camino!

HOBBYCONSOLAS EN CIFRAS

15 AÑOS DAN PARA MUCHO

14.772.000 Revistas

30.781 Páginas

554 €

5017 Juegos

48 Redactores 61.178 Trucos

7.260 Cartas

15.520 Regalos

590.000 Kilómetros

180.000 Ejemplares

comienza la era playstation 3 en españa

EL NÚMERO 186 supuso una alegría por partida doble: por un lado celebramos el regreso del mítico Turok y, por el otro, la inminente llegada de PlayStation 3 a España, de la que os dimos todos sus detalles definitivos, como el precio de venta oficial, sus posibilidades multimedia y la valoración inicial de todo su catálogo de lanzamiento.

ESPECIAL PLAYSTATION 3

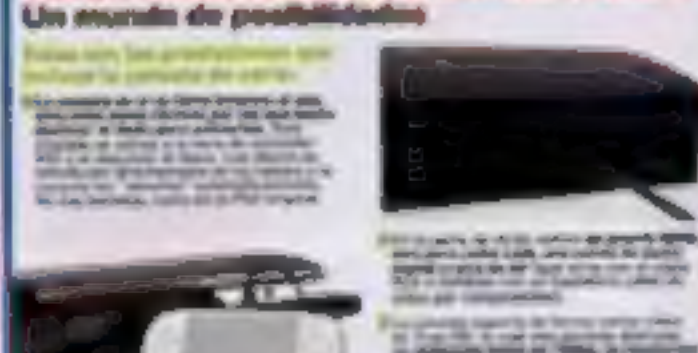
LA NUEVA CONSOLA DE SONY ESTÁ A PUNTO DE LLEGAR

COMIENZA LA ERA PS3

Realmente, cuando se anunció el 23 de marzo que Sony lanzaría en España la consola PlayStation 3, muchos se preguntaron: ¿cómo se va a sentir la nueva generación?

EL PACK
El futuro cuesta 599,99 €

LAS FUNCIONES ESPECIALES
Un mundo de posibilidades



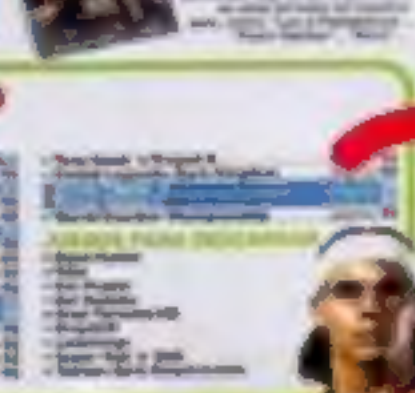
LOS JUEGOS DE LANZAMIENTO
Un gran catálogo para abrir boca

Juego	Plataforma	Fecha de lanzamiento
Gran Turismo Sport	PS3	23 de marzo
Gran Turismo Sport	PS3	23 de marzo
Gran Turismo Sport	PS3	23 de marzo
Gran Turismo Sport	PS3	23 de marzo
Gran Turismo Sport	PS3	23 de marzo
Gran Turismo Sport	PS3	23 de marzo
Gran Turismo Sport	PS3	23 de marzo
Gran Turismo Sport	PS3	23 de marzo
Gran Turismo Sport	PS3	23 de marzo

EL MANDO SIXAXIS
Sensitivo, pero divertido



LOS DISCOS BLU-RAY
Un soporte revolucionario



EXCLUSIVA!

VUELVE TUROK!

Así cazaremos dinosaurios en Xbox 360 y PlayStation 3!

PREESTRENO

METAL GEAR PORTABLE

Snake se sale en su aventura para PSP

→ **ESPECIAL PLAYSTATION 3**

¡Primera valoración de los 30 juegos del lanzamiento!





NÚMERO 187. Dante no es de los que amilanan, y por eso al protagonista de *Devil May Cry* no le tembló la mano a la hora de saltar a la nueva generación... ¡ni a la de posar para Hobby Consolas!



NÚMERO 188. El Hombre Araña estrenaba juego, lo que le sirvió para hacerse fuerte en la portada de este número, que en su interior escondía las primeras imágenes de... ¡GTA IV!



NÚMERO 189. Solo 5 números tardó *Final Fantasy* en ganarse otra portada. En esta ocasión, el motivo de este "premio" fue nuestro reportaje exclusivo sobre la decimotercera entrega de la saga.



NÚMERO 190. Un "tal" Nathan Drake, al que apenas conocíamos aún, se coló en la tapa de este número. La verdad es que el chaval apuntaba maneras y decidimos darle una oportunidad...



NÚMERO 191. El E3 volvió un año más y, con él, nuestro clásico repaso a lo mejor de la feria, o lo que es lo mismo, a una cantidad ingente de juegos que llegarían en el futuro a todas las consolas.



NÚMERO 192. Un Snake más abueleto que nunca era el nuevo héroe de *Metal Gear Solid*, y también de la portada de un número de lo más completito en cuanto a variedad y cantidad de contenido.



NÚMERO 193. Sergio Ramos, Cristiano Ronaldo y Ronaldinho fueron los árbitros del encuentro más esperado del año: la nueva entrega de *FIFA* contra la de *Pro Evolution Soccer*. ¡Partidazo!



NÚMERO 194. ¿Ya pensabais que Mario se iba a quedar sin su portada en esta etapa? ¡Ni de broma! El fontanero volvió con más fuerza que nunca gracias al estreno de *Super Mario Galaxy*.



NÚMERO 195. Velocidad y tuning fueron piloto y copiloto en la nueva entrega de la clásica saga *Need Ford Speed*, que paró a repostar en la portada del último ejemplar de Hobby Consolas de 2007.



bio

DAVID ALONSO comenzó a colaborar en Hobby Consolas en el año 2000, con poco más de 18 años.

HA COLABORADO en otras revistas de Axel Springer, y actualmente también escribe en Playmania y en la web Hobbyconsolas.com

ES EL ENCARGADO de hacer los suplementos del 25 aniversario de Hobby Consolas. ¡Y eso es una de las mejores cosas que le han pasado nunca!

un sueño hecho realidad

por **DAVID ALONSO**

Cuando era niño, muchos de mis amigos soñaban con ser astronautas, futbolistas, exploradores... pero yo lo tenía claro: quería escribir en Hobby Consolas. Y es difícil, ¡pero a veces nuestros deseos se convierten en realidad!

Nunca olvidaré aquella tarde de verano del año 2000. Recuerdo, como si fuese ayer, el momento en el que, mientras paseaba con mis padres por la madrileña Plaza de Manuel Becerra, mi flamante Alcatel One Touch Easy emitió su politono de Boys Don't Cry, de The Cure. Al otro lado de la línea, una voz que afirmaba ser Manuel del Campo me pedía amablemente que me pasara un día por la redacción de Hobby Consolas "para conocerme". A decir verdad, el shock fue tan grande que no sé muy bien lo que contesté o, siquiera, si fui capaz de articular palabra alguna (bueno, algo diría si estoy escribiendo estas líneas), pero de lo que sí que estoy seguro es de que fue uno de los momentos más impactantes de mis 18 años de vida. ¿El mítico Manuel del Campo llamándome por teléfono tras haber rellenado, sin mucha convicción, un formu-

del "gran" Manuel del Campo era una sensación inenarrable. Sea como fuere, el caso es que tras unas cuantas duras pruebas en la redacción (en la que coincidí por primera vez con otro nervioso aspirante que quizá os suene: Daniel Quesada),

Formar parte de la que me parecía la mejor revista del mundo era algo con lo que fantaseaba desde que tenía apenas 10 años.

mi sueño se cumplió y, en agosto de 2000, pasé a formar parte del equipo de colaboradores de Hobby Consolas y, a la vez, a ser la envidia de gran parte de mis "consolegas" del barrio.

Los inicios no fueron nada fáciles, ya que, a pesar de que mis primeras colaboraciones consistían en analizar juegos "menores" a media página, el nivel de exigencia en la revista siempre ha sido máximo. Por suerte, y lejos de amilanarme, comprendí que si quería escribir en la mejor revista de videojuegos de España tenía que dar lo máximo de mí mismo y, gracias grandes dosis de esfuerzo y -sobre todo- a la ayuda de increíbles profesionales y mejores personas como Javier Abad, David Martínez, Daniel Quesada, Manuel del Campo, Sonia Herranz, José Luis Sanz, Daniel Acal, Abel Vaquero, la entrañable Chusa (la secretaria de redacción que siempre te alegraba el día nada más pisar la redacción) y muchos, muchos más, fui creciendo poco a poco, como "escritor" y como persona.

Y es que muchas cosas han pasado en mi vida desde los 18 años a mis actuales 34; amigos han ido y venido, seres queridos me han dejado, las alegrías se han intercalado entre las decepciones... pero todo ello siempre lo he vivido acompañado de una fiel compañera: Hobby Consolas. No existe apenas recuerdo personal, bueno o malo, que no esté ligado en mi cabeza a esta casa: no enterarme del 11-S por estar haciendo la preview de *Silent Hill 2* al borde de del cierre, colar imágenes de mi primer coche en el análisis de *Gran Turismo 4*, "reventar" 3 PS2 seguidas por sobrecalentamiento haciendo la guía de *Metal Gear Solid 2*, evadirme haciendo noticias para Hobbyconsolas.com (por entonces Hobbynews) en una de las peores etapas personales debido a un grave problema de salud... son tantas y tantas las vivencias en las que, de muy distinta manera, "mi" Hobby ha estado "ahí", que ya no soy capaz de concebir una vida sin ella. ¡Y esa sensación me acompañará siempre!



De lo que más orgulloso me siento es de haber podido conocer en persona a los mejores profesionales de la prensa de videojuegos en España. ¡Y a Mario y a Luigi, claro!

lario web de búsqueda de colaboradores para Hobby Consolas? Por primera vez en mi vida era consciente de que existía una posibilidad de escribir en la revista con la que traía por la calle de la amargura al kiosquero del barrio desde los 10 años, que ya al verme de lejos me señalaba con un gesto "si había salido o no la Hobby".

Sé que es posible que penséis que exagero, pero os aseguro que para alguien que con apenas 2 años ya flipaba con el ZX Spectrum de su tío, que creció rodeado de consolas y juegos, que gastaba sus pagas semanales en revistas como Microhobby o Hobby Consolas, y que admiraba a redactores como José Luis Sanz, Bruno Sol o Sonia Herranz, recibir la llamada

HOBBY

CONSOLAS



plan de la colección

Nº 1 (HC 295): Años 91/92/93

Nº 2 (HC 296): Años 94/95

Nº 3 (HC 297): Años 96/97

Nº 4 (HC 298): Años 98/99

Nº 5 (HC 299): Años 2000/01

Nº 6 (HC 300): Años 02/03

Nº 7 (HC 301): Años 04/05

Nº 8 (HC 302): Años 06/07

Nº 9 (HC 303): Años 08/09

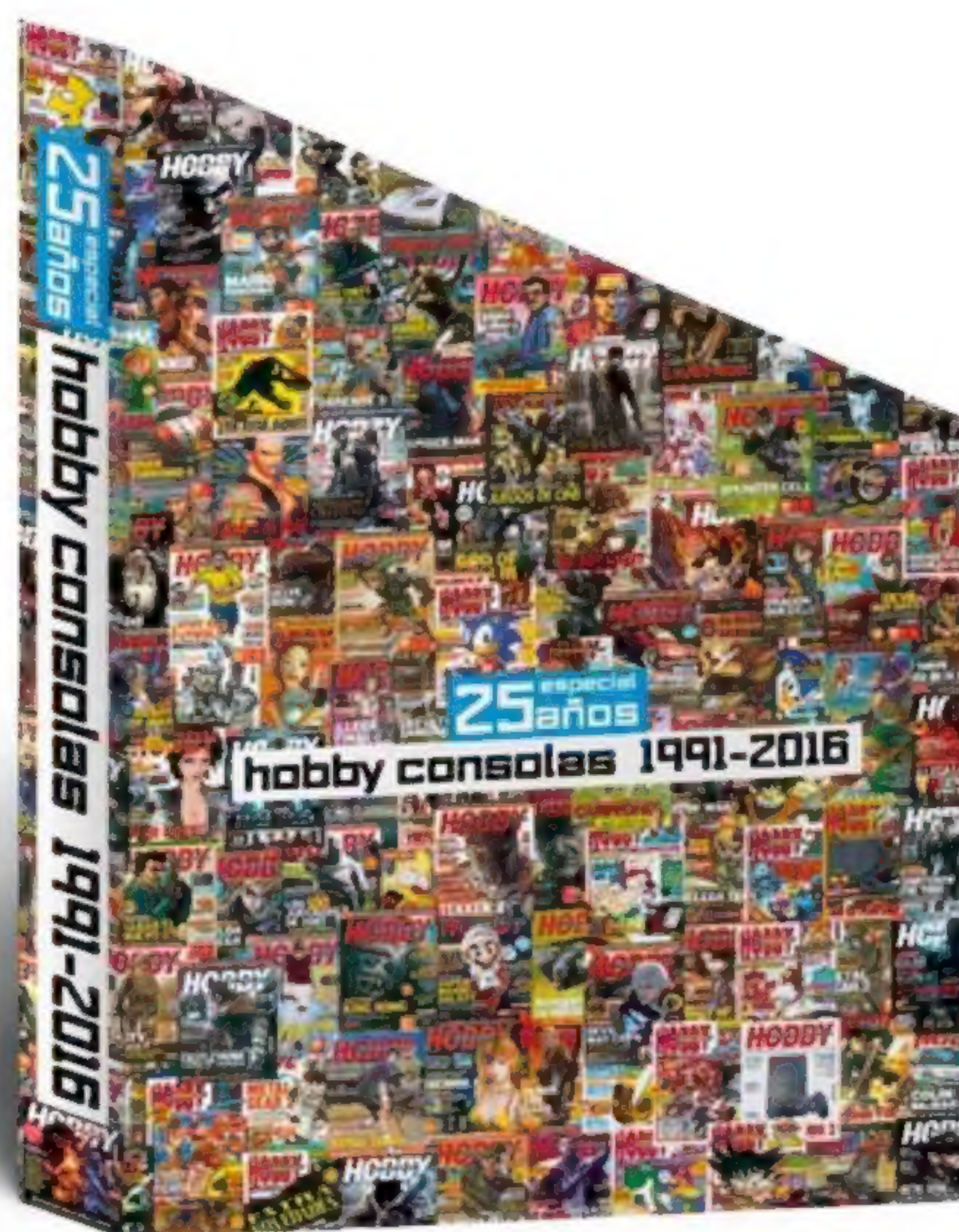
Nº 10 (HC 304): Años 10/11

Nº 11 (HC 305): Años 12/13

Nº 12 (HC 306): Años 14/15/16

Si no te quieres perder ningún número,
aprovecha nuestra **oferta de suscripción:**

12 números de
Hobby Consolas
+ archivador para
la colección
por solo
33,99€



Y también puedes comprar el archivador aparte
por sólo 2,50€ Entra en **store.axelspringer.es**